IN REGALO: La guida pratica per costruire il tuo sito Web
MCD-ROM:
Netscape Navigator 6 PR1
45 applicazioni
20 driver aggiornati
12 esercizi
di programmazione
e...tanto altro
L. 7.900 € 4,08
209
microcomputer
DAL 1981 IL MONDO DELL'INFORMATICA
SETTEMBRE 2000
Masterizza le tue vacanze
...mettendo i tuoi filmati e le tue foto su CD-ROM
Tecnica
Manda a 750 (MHz!) il tuo Celeron 667
Trading on line
l'abc per guadagnare giocando (in borsa!)
microcomputer Guide
Fai da te il tuo Web
FRAME
LINK
FTP
IPERTESTO
MC D-ROM
Allegato a MCmicrocomputer 209
SPOTLIGHT
• Netscape Navigator 6.0 PR1
SPECIALE VIDEO
• Ulead Media Studio
• Nero Burning
• Microsoft Media Tools 4.1
• Real Producer 8-beta
• Real SlideShow-free
NOVITA'
• Kawa 4.0
• JavaScript Ht 2.02
• Xara 3D 4.0
• Photocopier 2.0
PROVATO PER VOI
Windows Millennium Edition
l'ultimo atto?
Waitec Shuttle
masterizzatore 8x IDE
WebCam
Creative WebCam Go e 3Com Home Connect
COME USARE
· Strutturiamo i testi con Word 2000
· Il filtro automatico di Excel
Asus AGP V7700
la scheda video da 1.6 gigatexel
NERO BURNING ROM 5.0
masterizzazione multipla
Panasonic CF-27
il notebook a norme militari
Allegati:
✓ MCD-ROM
✓ MCmicrocomputer Guide
MCmicrocomputer è una pubblicazione
Pluricom
9 771123 271004
00209

e-business
Ci vuole un
software
potente per
trasformare in una
decisione
miliardi di dati.
Il software di IBM

IBM

SETTEMBRE 2000

78 Nero Burning Rom 5.0

86 Panasonic ToughBook CF-27

98 Masterizziamo le nostre vacanze

Masterizza le tue vacanze

E' settembre, le vacanze sono finite. Inizia ora la serie di cene con amici e conoscenti per scambiarsi le foto e raccontarsi i dettagli delle avventure estive. Ma in piena era Internet, con il dilagare della presenza del computer nelle case, perché non pensare di trasferire su CD-ROM le foto e i filmati dell'estate e portarne una copia in regalo ai vostri amici? Niente più VHS da doppiare e foto da ristampare (cose che si fa sempre in tempo a fare), foto e filmati si vedono sul PC. MC vi spiega come fare. Ma se il vostro amico non ha il PC? E' l'occasione buona per farglielo comprare.

Rino Nicotra

In copertina

Direttore
Marco Marinacci

Vicedirettore
Rino Nicotra

Assistente di direzione
Roberta Rotili

Direzione Tecnica
Andrea de Prisco

Hanno collaborato:
Enrico Altavilla, Aldo Ascenti, Nero Berri, Maurizio Bonomi, Massimiliano Cimelli Raffaello De Masi, Valter Di Dio, Pierfrancesco Fravolini, Mauro Gandini, Ida Gerosa, Massimiliano Iaquaniello, Andrea Montesi, Franco Palamaro, Francesco Petroni, Alessandro Pette, Francesco Romani, Bruno Rosati, Leo Sorge, Giovanni Sparaco, Pierpaolo Turitto, Luca Seripa, Giuseppe Zanetti

Copertina e direzione artistica
Paola Filoni
Grafica e impaginazione
Adriano Saltarelli, Fabio Della Vecchia
Fotografia
Dario Tassa
Coordinamento produzione
Giovanna Molinari
Pubblicità
Luca Martelli,Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali
Paola Nesbitt

Pubblicità USA: Global Ad-Net - 94 Grove Street, Peterborough, NH 03458; phone: +1(603)9241040; fax: +1(603)9241041; e-mail: info@ganpubs.com
Pubblicità Taiwan: Acteam International Marketing Corporation - P.O. Box 82-153 Taipei, Taiwan R.O.C.; tel: +886(2)7751755; fax: +886(2)7415110

Direttore Responsabile
Marco Marinacci

MCmicrocomputer è una pubblicazione Pluricom S.r.l.
http://www.pluricom.it

Registrazione del Tribunale di Roma n. 219/81 del 3 giugno 1981 - ISSN 1123-2714 -

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 50.000, Europa e Bacino Mediterraneo L. 150.000, Americhe, Asia e Africa L. 200.000, Oceania L. 250.000.
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G - Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) - **Distribuzione per l'Italia:** SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18, 20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
Fax 06.43219301 - e-mail abbonamenti@pluricom.it; pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 - fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori); posta@pluricom .it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 - fax 06.43219303
e-mail pubbli@pluricom.it

Associato USPI

ISSN 1123-2714

Editoriale

di Marco Marinacci

Anch'io il PC, anch'io il web...

Pluricom, un pomeriggio poco prima delle ferie estive. Ho in mano un dépliant di computer. "Fammi vedere quel dépliant, devo assolutamente comprare un computer per casa... ma la Pluricom non ha un computer usato da vendermi? Guarda che però non voglio un 486, una cosa moderna, veloce...".

La guardo con aria fra il sorpreso e l'interrogativo...

"Ma sì, come faccio a stare senza Internet"...

"Ma... sei matta, ce l'hai tutto il giorno in ufficio, non ti basta più, adesso?..."

"Sì, ma la sera, sai, se cerco qualcosa... che ne so, le quotazioni del fondo di investimento, o dove andare in vacanza con le offerte last-minute... e poi devo catechizzare mio marito, che in ufficio non ha Internet e non ne sente l'esigenza... secondo me, se ce l'ha a casa scopre che è utile e si appassiona...".

Il nostro rapporto di lavoro dura da dieci anni, anche se fino ad un paio di anni fa aveva un incarico diverso e solo negli ultimi due è entrata in contatto con il mondo del computer... Solo poco tempo fa un giorno aveva buttato lì "ma non potremmo fare una rivista di viaggi, di natura, di piante? Mi piacciono molto di più dei computer..." e adesso vuole portarne uno nella sua casa piena di piante... chi lo avrebbe mai detto...

Dal non usarlo affatto all'usarlo in ufficio, all'usarlo sempre di più, all'interessarsene, al volerlo a casa. In poco tempo e senza condizionamenti o sollecitazioni. Si chiama evoluzione, ed è quello che in molti volevamo che succedesse al maggior numero di persone.

Ma perché? Che ci farà a casa, con questo computer? Se prevede di usarlo solo per Internet, perché non preferire un "dispositivo dedicato", capace di fare solo questo ma meglio di un iper-versatile personal computer? Ah già, questi dispositivi sono forse più facili da usare, forse più affidabili ma non hanno prestazioni migliori... e il costo tutto considerato non è poi così basso... Eppure i dispositivi dedicati risolverebbero un sacco di problemi... Ma già, tanto ci prenderà gusto e, dopo aver controllato le quotazioni del fondo su Internet, vorrà immagazzinarle e analizzarle con uno spreadsheet... e vedrai che le foto delle vacanze le vorrà sul computer... e farà su CD anziché su cassetta le sue compilation da ascoltare in viaggio... Insomma, ecco un altro computer che sarà utilizzato per un sacco di applicazioni molto diverse fra loro, che subirà variazioni di configurazione, aggiunte, sostituzioni, installazioni e disinstallazioni di programmi... e che quindi, molto probabilmente, prima o poi "si incasinerà", termine che in teoria non significa nulla e che in pratica si capisce benissimo che significa guai, arrabbiature e perdite di tempo. Quello che non si capisce è perché l'uomo abbia dovuto inventare un arnese che ha nella versatilità il suo maggior pregio, ma del quale è opportuno cercare di non sfruttare in maniera troppo spinta questa versatilità perché "non si sa mai quello che può succedere". Perché il problema è sempre quello, rimane ineluttabile: "prestazioni o affidabilità" era il titolo di un editoriale di esattamente due anni fa, che ha prodotto una serie di commenti dei lettori: uno ancora alcuni giorni fa, da parte di Enrico, un lettore universitario in crisi di studio da pre-esame...

Sei il solito brontolone, mi dicono tutti... Il fatto è che questi computer sono proprio utili, e quando tanti anni fa ero fra i pochi a sostenere che tutti avremmo dovuto avvicinarci a questo mondo avevo proprio ragione... solo che nessuno di noi pensava che saremmo arrivati a tanto. Chi si occupa di computer da parecchio tempo la pensa, in genere, come me: oggi nessuno di noi sarebbe disposto a tornare indietro e ad acquistare computer meno potenti di quelli attuali, ma se ci fosse stato un po' meno progresso e un po' più di affidabilità probabilmente staremmo meglio. Lo pensa anche la responsabile di un'officina nautica, appassionata di computer e lettrice da tempo di MC, che ho conosciuto per caso e che rimane aggrappata, per il suo lavoro, al vecchio 386 perché si sente più sicura, pur dovendo mettere le mani per risolvere i guai nei vari computer degli amici. Nonostante questo, gli "error" e i reset sono all'ordine del giorno... il marito, invece, che i motori marini li fa funzionare, non può permettersi di lasciare la gente in mezzo al mare... e allora, un po' di prudenza verso gli ultimi motori a iniezione elettronica... i buoni vecchi carburatori avranno dei difetti ma non si fermano mai... in effetti, però, queste centraline sono affidabili... e infatti te le fanno pagare un bel po', in un momento in cui un hard disk da oltre venti gigabyte costa solo duecentomila lire e una scheda di rete poco più di ventimila. Già, restare in mezzo al mare è pericoloso... invece trovarsi con il computer in panne no... provate a "incasinare" i calcoli per un'anestesia, i dati di un bilancio, ditemi un po' voi se non è pericoloso...

Tanti anni fa, più di dieci ma anche dieci anni fa, il computer interessava non la maggioranza ma la minoranza delle persone, e di Internet se ne cominciava appena a parlare. Se non ricordo male, era uno solo l'operatore del settore con il quale potevo comunicare abitualmente via posta elettronica, nel '90, e comunque nessuna agenzia.

Oggi, perfino quelle tre frane un po' snob che navigano nelle acque dell'Argentario possono fare a meno di Internet neanche per un istante... e non si sa perché devono "wappare" a tutti i costi... considerando che la comunicazione con le bandiere provoca qualche gaffe... li avete visti gli spot, vero? A proposito di spot... che una volta la maggioranza erano detersivi, salami, digestivi, elettrodomestici... adesso Internet, Internet, Internet... in un modo o nell'altro (e sempre rigorosamente gratis).

Insomma, non potete non avere il vostro web. Ne siamo così convinti che... vi diamo tutte le indicazioni per realizzarlo con l'allegato MC-Guide di questo mese. Ci siamo usati, io e Rino, e abbiamo usato i nostri figli come cavie. Il risultato è stato che Pamela (Nicotra) e Francesco (Marinacci), coinvolti da noi, hanno realizzato i loro siti su i negozi di una strada la prima e (neanche a dirlo) sulla formula 1 il secondo... una sera torno a casa e trovo che Alessandra, trascurata, aveva inventato zitta zitta il suo sito dedicato a Baggio. Ecco perché, pochi giorni fa, mi aveva chiesto "ma uno se fa un sito lo può fare su quello che gli pare?". Ehi, ma... allora è vero che realizzare un sito da soli è così facile che una ragazzina di neanche quattordici anni ci riesce senza chiedere aiuto a nessuno?

Il CD-ROM di MCmicrocomputer

Più di 50 applicativi, 20 driver aggiornati per varie periferiche, 8 esercizi di programmazione, una dozzina di file MIDI e MIDIoke, lo SpotLight sulla nuova versione 6.0 di Netscape Navigator, progetti di pagine HTML e una serie di filmati in MPEG da vedersi in fullscreen sul nostro monitor. Il totale porta a circa 600 Mbyte: qualità, ma anche quantità!

di Bruno Rosati

Software: Evergreen

Nella cartella dei "sempreverdi" anche sul CD di questo numero c'è una serie di upgrade da verificare con attenzione ed eventualmente sostituire alle proprie versioni.

La serie degli upgrade riguarda essenzialmente la rinnovata versione **4.20** di **GetRight** che va a sostituire la precedente 4.12, la novità assoluta del **Word Viewer Plugin per Navigator** (ora anche gli utilizzatori di tale browser potranno visualizzare i documenti (fino alle versioni 6 e 79 di Word) e la nuova versione di **Adobe Acrobat Reader**, ora salito alla **4.05** ovviamente in italiano. Ricordiamo al riguardo che, prima d'installare qualsiasi versione 4.x, va preventivamente disinstallata qualsiasi versione precedente.

Per quanto poi riguarda il nostro antivirus preferito, **CA Inoculate It! P.E.**, abbiamo provveduto a inserire l'aggiornamento delle definizioni dei virus con l'ultimo rilasciato dei primi giorni di luglio. Per quanto riguarda gli altri applicativi inseriti nella lista, risultano tutti confermati nelle versioni precedenti. A questi, abbiamo infine aggiunto anche il **Windows Media Player**. Nello specifico potrete ora trovare pronte per l'installazione sia la versione 6.4 "full", (ovvero la versione che contiene anche il plugin per Netscape Navigator) sia la beta della nuovissima **versione 7.0**.

La pagina di Nero Burning ROM: a partire da questo stesso numero e in stretta collaborazione con la Ahead che lo produce, mese dopo mese troverete tutti gli aggiornamenti, le patch e le utility collaterali più recenti dell'intera produzione del sistema di masterizzazione in questione.

La pagina di presentazione e installazione degli applicativi per "fare il video" proposti da MCD-ROM.

Software: Novità

Un piccolo "speciale" dedicato al mondo di Java, utility per Office, programmi di comunicazione e ricerca per il Web e il solito, buon multimedia.

Tool & SDK

QuickTime for Java SDK. Tool di sviluppo per realizzare applicazioni sinergiche tra Java e QuickTime, con quest'ultimo quale ovvio motore ipermediale.

Java Script It! Applicativo di sviluppo in grado di realizzare, tramite praticissimi wizard, codice .js per la gestione di effetti.

Kawa 4.0. La più recente versione di uno tra i più diffusi ed apprezzati tool di sviluppo per applicazioni Java.

Iexplorer Debugger 4.01. Una volta installato, IE Debugger permette di utilizzare IExplorer per il debug di applicazioni realizzate sia in formato HTML che .asp.

Internet

Scour Exchange Applicativo dotato di un motore di ricerca in grado di individuare online siti dove siano presenti brani Mp3, immagini fotografiche, filmati MPEG, ecc.

BroadPage 2000 Add-on per IExplorer con il quale è possibile visualizzare contemporaneamente fino a 100 siti contemporaneamente!

AOL Instant Messenger. Programma tra i più diffusi per l'invio di messaggi personali istantanei verso altri corrispondenti telematici dotati dello stesso programma.

Multimedia

3DEM Generatore di scenari tridimensionali compatibili con i modelli di elevazione USGS (DEM, appunto) e le mappe topografiche della NASA (DTM).

Xara3D 4.0 Versione aggiornata del più semplice e funzionale dei rendering 3D in grado di sfruttare i font TrueType per rendere titolazioni e logos animati.

Tesselation Plug-in per tutti gli image-processor compatibili con PhotoShop. Ottimo nella resa di sfondi e modelli in 3D.

ThumbsUp 2.4. Image Manager per mezzo del quale è possibile catalogare e ricercare immagini in formato JPEG. L'inserimento e la ricerca avviene ordinando per nome, data e dimensione.

Home-Office

The Microsoft Excel Virus Search 2.0. Add-on per Excel capace di rilevare Macro interessate dalla presenza di virus.

Edwin's Power Tools Set di utility in grado di aggiungere alle funzioni di Excel caratteristiche avanzate nella generazione di interfacce tridimensionali, creazione di filtri aggiuntivi e barre di navigazione più razionali e

Una serie di filmati di prova –realizzati dal Dazzle* Digital Video Creator- che riproponiamo su MCD-ROM per un giudizio realmente pratico.

Il Power DVD in assetto di lavoro.

sofisticate.

EZ-Forms Maker. Disegnatore vettoriale di forms per la generazione di moduli, cartacei e/o elettronici.

Photocopier. Uno scanner, una stampante ed ecco che con Photocopier installato nel nostro PC potremo ben dire di possedere la più efficace e raffinata delle fotocopiatrici.

Spotlight: Primopiano su Netscape Navigator

Sul numero scorso, pure se tentati d'inserirla, alla fine decidemmo di soprassedere: la Pre- Release 1 del nuovo Navigator s'era dimostrata instabile e, forse per un eccesso di prudenza, non ci sembrò il caso d'inserirla sul CD. Prudenza che, in molti, pur apprezzandola, ci hanno scritto di ...rimuovere e pubblicare lo stesso la preziosa PR-1. Venendo incontro ai molti entusiasti del browser di Netscape, decidiamo pertanto di esaudire il desiderio e finalmente pubblicare la PR-1. Facciamo ciò ricordando che la sua installazione e la prova conseguente andrebbero fatte solo da chi è veramente esperto. Il solito smanettone che, tra crash di sistema e (pur remote) sovrascritture di librerie dinamiche, è comunque in grado di ripristinare la situazione precedente all'installazione senza troppi affanni. Insomma: non stiamo dicendo che non dovete installare e provare **Navigator 6 PR-1**, ma che dovete farlo con un po' di prudenza. Per il resto il programma promette effettivamente molto. A parte l'interfaccia -decisamente poco Windows ma molto Linux...- che ci lascia un po' perplessi, il resto è un insieme di moduli (già definitivi alcuni e ancora un po' instabili altri) di bellissime novità. Come ad esempio il pannello **My Sidebar** per le occorrenze e le nostre preferenze, la funzione **Auto Traslate** per la traduzione delle pagine in automatico, l'**Instant Messanger** incorporato, ecc. Insomma, per entusiasmarci ce ne sono di argomentazioni anche in questa PR-1. Provatela ed aspettate ansiosi che, proprio sul finire dell'estate si arrivi al rilascio ufficiale di questa versione dal salto significativo: da 4.7 a 6.0. Ci sarà pure un perché, giusto?

I Viewer su MCD-ROM 207 e 208

Sia sul primo che sul secondo numero di MCD-ROM, chi smanetta a livello di directory se ne sarà già accorto, abbiamo inserito nella categoria dei Viewer (Word, Excel e Acrobat) e in quella dei Runtime (Visual Basic) delle versioni che, per errore, non provenivano dalla lista di quelli che avevamo appositamente scaricato dal Web, bensì dal CD-ROM di PC Open. Nelle directory dei rispettivi viewer -ricordiamo che si tratta di versioni gratuite distribuite da Microsoft e Adobe per la visualizzazione di documenti, fogli di lavoro, ecc.- oltre ai file compressi delle rispettive software-house, erano difatti presenti dei file (Testi.txt) di presentazione della suddetta rivista che ne testimoniano la provenienza.
Del nostro errore non possiamo che chiedere scusa alla suddetta rivista, specificando comunque che non era certo nostra intenzione sfruttarne scorrettamente il lavoro fatto. Ciò è dimostrato proprio dalla presenza dei piccoli file di presentazione (Testo.txt) che non abbiamo certamente né cancellato né manomesso, ma solo copiato per (inconsapevole) errore!
La verità è questa e, sinceramente, preferiamo dirla fino in fondo: corretti, seppure un po' caotici.
Ringraziamo PC Open per la comprensione dimostrata. (br)

La Rivista

Per quanto riguarda le estensioni alle nostre rubriche, su questo terzo numero di MCD-ROM trovano la loro conferma, nonché il vostro gradimento:

Internet Pratica; con la struttura di due pagine HTML messe a disposizione, comprensive di codice JavaScript e parti grafiche, quindi la serie dei "webware" con il Web Editor **DotCool**, il generatore di foto panoramiche **Ulead Cool 360** e il relativo plugin-viewer (per IE e NN), l'ultima release di valutazione di **PaintShop Pro 6.02**, il sequencer MIDI **NoteWhorty** e il tradizionale "condimento" di file MIDI e Karaoked. A questa è ovviamente attaccata "la coda" degli **AVVISI ai NAVIGANTI**.

Computer & Video; con la prova su strada del Dazzle* Digital Video Photo Maker -clip MPEG e pagine HTML di prova- e quindi un poker di tool per la realizzazione dello streaming e la pubblicazione On The Web, come i Microsoft **Media Tools 4.1** e l'**On Demand Producer** e l'accoppiata di Real Networks **Real Producer 8.0 beta free** e **Real SlideShow free edition.**

New Programming; proseguendo nel solco felice delle tecnologie di scripting, si conferma la serie degli esercizi comprensivi di pagine HTML di prova e codice di programmazione (JavaScript, VBscript, ASP, ecc.).

A tali rubriche va quindi aggiunto lo **Speciale masterizzazione VideoCD** che, a completamento delle argomentazioni trattate sulla rivista, offre all'appassionato videomaker un set di applicativi –tra shareware e trial a scadenza- che coprono tutti gli aspetti della produzione video. Dall'acquisizione all'editing (**Ulead Media Studio 6.0**) dal superimpose di titoli e logo in 3D (**Cool 3D 3.0**) alla preparazione di immagini singole (**ACDSee, Thumbs Plus, ecc.**) fino alla conversione in MPEG oppure in .dat-VideoCD (**LSX Encoder**) e alla masterizzazione finale (**Nero Burning ROM 5.0**). Una panoramica completa e un kit di programmi da provare tutti di un fiato!

MCmicrocomputer e Ahead presentano...

Un piccolo inciso al riguardo di Nero Burning ROM. A partire da questo stesso numero e in stretta collaborazione con la Ahead che lo produce, mese dopo mese troverete tutti gli aggiornamenti, le patch e le utility collaterali più recenti dell'intera produzione del sistema di masterizzazione in questione. In tal modo, chi è un utente registrato avrà sempre la certezza di avere l'applicativo aggiornato –e il proprio sistema di masterizzazione al meglio delle sue prestazioni- e chi, al contrario, no conosce Nero, potrà avere la sua brava versione di prova, anch'essa aggiornatissima all'ultimo rilascio.

MC

Volevi un software?

TEMPO LIBERO

LE GUIDE DI FINSON: WORD 2000

Per imparare ad usare il tuo software con facilità!
Scopri alcune possibilità poco note di Word e alcuni aspetti della preparazione di un documento che non si trovano nei libretti di istruzioni!

Lire 59.000

LE GUIDE DI FINSON: INTERNET

Scopri i segreti del Web!
Divertiti a navigare nei siti per "chattare", conoscere nuovi motori di ricerca, trovare programmi per perfezionare una connessione o per parlare in vivavoce in Internet!

Lire 59.000

AGENDA TOTALE IV

L'organizzazione completa del tuo tempo!
Un utilissimo organizer elettronico per pianificare le tue attività con estrema precisione ed efficienza, con possibilità di esportazione su computer palmari!

Lire 69.000

COMPUTER CHEF IV

In cucina col computer!
Migliaia di ricette selezionate da professionisti del settore, complete di "lista della spesa" e tabella calorica ...a portata di mouse!

Lire 79.000

CONTINTASCA V

Il software completo per la contabilità familiare!
È multiutente e gestisce i conti anche in valuta, il portafoglio investimenti e il bilancio familiare previsionale e consuntivo!

Lire 79.000 **Novità!**

DANCE DJ

Crea le tue Hit di successo!
Oltre 2000 campionamenti in formato .wav di quasi tutti i generi musicali, numerosi effetti ed un mixer a 32 canali, per scatenarti a creare i tuoi pezzi velocemente e con semplicità!

Lire 69.000

COIFFEUR

Prova la tua nuova acconciatura con il PC!
Una grandissima raccolta di pettinature femminili, maschili e per bambini a tua disposizione: potrai cambiare il colore dei capelli, allungarli o addirittura tagliarli con un clic!

Lire 59.000

LE GUIDE DI FINSON: EXCEL 2000

Per scoprire i segreti di Excel!
Frequenta un vero e proprio corso per scoprire le caratteristiche di Excel ed approfondirne la conoscenza in modo semplice e completo!

Lire 59.000

LE GUIDE DI FINSON: PESCI D'ACQUARIO

Per conoscere ed allestire il tuo acquario !
Un libro ed un software per imparare come allestire e curare al meglio il tuo acquario. Schede informative su centinaia di pesci!

Lire 59.000 **Novità!**

CHITARRA FACILE

Diventa chitarrista con il tuo PC!
Un metodo in 24 lezioni multimediali con tanti trucchi e consigli utili, pensato per chi muove i primi passi nel mondo della musica!

Lire 79.000

TUTTIVIDEO IV

Metti ordine nella tua videoteca!
Ideale per gestire sia la videoteca di casa che quella del negozio, con la possibilità di stampare etichette personalizzate!

Lire 69.000

TUTTILIBRI IV

Libri in ordine con il PC!
Una grafica moderna ed intuitiva per catalogare e consultare con facilità la tua biblioteca!

Lire 69.000

TUTTIDISCHI IV

La tua musica sempre in ordine!
Un software semplice ed affidabile per gestire con facilità un archivio di album, raccolte o compilation!

Lire 69.000

VIRTUAL VISAGE

Il tuo nuovo look con un clic!
Divertititi a cambiare il rossetto o il colore degli occhi, aggiungi il fondotinta, modifica la linea delle sopracciglia, prova una nuova montatura per gli occhiali...

Lire 59.000

LE GUIDE DI FINSON: IL COMPUTER

Usare il PC diventa facile!
Il metodo più rapido e immediato per conoscere a fondo il tuo PC: dalle periferiche al software con cui lavori o con cui ti diverti!

Lire 59.000

I SEGRETI DELLA PESCA

Per pescare da vero professionista!
Un pacchetto completo per tutti coloro che, per passione o curiosità, vogliono avvicinarsi al mondo della Pesca!

Lire 79.000 **Novità!**

OROSCOMPUTER III

Il tuo astrologo personale!
Un sofisticato software di astrologia che ti permette di ottenere accurati oroscopi anche senza possedere conoscenze particolarmente approfondite!

Lire 79.000

Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY) - Tel. 02 283 1121 r.a. - Fax 02 284 0254 - e-mail: finson@finson.it

Non cercare lontano...

EDUCATIVI

IL PICCOLO MATEMATICO

Il modo migliore per avvicinare i bambini alla matematica! Metodi didattici all'avanguardia aiutano a sviluppare le capacità di osservazione, analisi, numerazione e memorizzazione.

Lire 79.000

IL PICCOLO MATEMATICO I - Alla ricerca dei numeri perduti!

IL PICCOLO MATEMATICO II - Avventura nella terra dei numeri!

IL PICCOLO MATEMATICO III - Divertiti con i numeri!

LE AVVENTURE DI PONGO

Tante avventure coinvolgenti come un cartone animato per imparare divertendosi in compagnia del simpatico maialino Pongo!
Per bambini dai 5 ai 12 anni.

Lire 79.000

LE AVVENTURE DI PONGO - Gli Animali

LE AVVENTURE DI PONGO - Gli Insetti e le Piante

LE AVVENTURE DI PONGO - Il Mondo Perduto

LE AVVENTURE DI PONGO - Ritorno al Futuro

ESPLORANDO II

Da oggi studiare è facile e divertente!
Un valido strumento didattico per lo studio delle discipline insegnate nelle scuole medie inferiori e superiori.

Lire 79.000

ESPLORANDO II: La Matematica Inferiore
ESPLORANDO II: La Geometria Inferiore
ESPLORANDO II: La Matematica Superiore
ESPLORANDO II: La Geometria Superiore
ESPLORANDO II: La Chimica
ESPLORANDO II: La Fisica
ESPLORANDO II: L'Astronomia
ESPLORANDO II: Le Scienze della Vita
ESPLORANDO II: Le Scienze della Terra
ESPLORANDO II: L'Elettronica Analogica e Digitale

GRAFICA

EXTRACAD IV MILLENNIUM EDITION

Dal 1992 il CAD scelto da oltre 60.000 utilizzatori in Italia!
Un ambiente di disegno versatile, totalmente indipendente dall'hardware e compatibile al 100% con le altre applicazioni CAD!

Lire 99.000

5000 SIMBOLI PER EXTRACAD

La libreria completa per il tuo CAD! Simboli per l'arredamento d'interni, per l'idraulica, simboli elettronici analogici e digitali e simboli elettrici industriali civili conformi alle norme CEI.

Lire 99.000 **Novità!**

MODULO DI MECCANICA PER EXTRACAD

Gli elementi di meccanica per Extracad!
Nuovi comandi specifici per il disegno meccanico che permettono di generare automaticamente più di 7500 simboli!

Lire 99.000

FINSON PHOTO COLLECTION

Oltre 2000 fotografie d'autore per i tuoi lavori!
Tutte le immagini sono completamente libere da royalty e possono essere agevolmente convertite in formati diversi da quello supportato (Jpeg)!

Lire 99.000

3D DREAM HOUSE DESIGNER III

Crea la casa dei tuoi sogni!
Con i numerosi assistenti e consigli professionali mirati, progettare la tua casa è un gioco da ragazzi ...e con pochi clic puoi camminarci dentro!

Lire 199.000

3D ARREDAFACILE II

Per l'arredamento completo d'interni!
Oltre 1.300 mobili e accessori e un'ampia scelta di rivestimenti per arredare con facilità qualsiasi ambiente secondo i tuoi gusti e la tua immaginazione!

Lire 99.000

SISTEMISTICA

FINSON TOTOCALCIO II PRO

Per sviluppare la tua schedina vincente!
Sviluppo di sistemi integrali, condizionati e ridotti, calcolo personalizzabile del picchetto e stampa diretta sulle schedine!

Lire 99.000 **Novità!**

FINSON SUPERENALOTTO II

Sarai tu il prossimo miliardario? Veloce e semplice da utilizzare, è in grado di sviluppare sistemi anche complessi con numerosissimi condizionamenti: stampa direttamente sulle schedine a 2 e 5 colonne!

Lire 59.000

FINSON TOTOSEI II PRO

Per vincere al Totosei con l'aiuto del PC!
Sviluppo di sistemi condizionati ed integrali, complete statistiche su segni e condizionamenti, spoglio automatico dei risultati e stampa diretta sulle schedine!

Lire 99.000 **Novità!**

FINSON SUPERENALOTTO II PRO

Il programma completo per il professionista del gioco!
Completo e professionale, sviluppa sistemi alla velocità di 1.500.000 colonne al secondo!

Lire 99.000

FINSON WINGOL II PRO

Fai centro col Totogol!
Veloce nello sviluppo di sistemi condizionati ma nello stesso tempo semplice da utilizzare, stampa diretta sulle schedine e come resoconto!

Lire 99.000 **Novità!**

LOTTOVELOX II

Ora puoi veramente vincere... al Lotto!
Sistemi ortogonali, ridotti e condizionati, calcolo delle presenze e dei ritardi in base a diversi filtri, completo archivio estrazioni dal 1871, stampa diretta su schedine corte e lunghe!

Lire 99.000

www.finson.com

Informazioni, novità, demo e il nuovo servizio SOTTOCASA, che ti dice in tempo reale qual è il negozio più vicino a casa tua in cui puoi trovare tutti i software FINSON !

Tutto il **software** che stavi cercando!

Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY) - Tel. 02.283.1121 r.a. - Fax 02.284.0254 - e-mail: finson@finson.it

...l'abbiamo già inventato noi!

GESTIONALI

FALCO III

Dall'agenzia viaggi alla tabaccheria, una linea completa per le esigenze di contabilità più specifiche!

Lire 299.000
compreso un anno di assistenza gratuita del valore di Lire 300.000

Dai uno sguardo ai titoli disponibili nell'elenco qui sotto: troverai la soluzione su misura per i tuoi problemi contabili!

- FALCO III - CONTABILITÀ ORDINARIA
- FALCO III - CONTABILITÀ SEMPLIFICATA
- FALCO III - AGENZIA VIAGGI
- FALCO III - GESTIONE NEGOZIO
- FALCO III - TABACCHERIE
- FALCO III - TAGLIE E COLORI

AQUILA V

La contabilità delle aziende di successo!
Multiazienda, funziona anche in rete (fino a 3 postazioni)!

Lire 699.000
compreso un anno di assistenza gratuita del valore di Lire 300.000 **Novità!**

PROFESSIONE MEDICO II

Il software per la gestione completa dell'ambulatorio!
Risparmia tempo prezioso da dedicare ai tuoi pazienti!

Lire 699.000
compreso un anno di aggiornamenti gratuiti **Novità!**

SOLUZIONE FATTURA V

Il software completo per la fatturazione!
Permette di redigere, archiviare e stampare con semplicità qualsiasi tipo di fattura: differita, accompagnatoria, riepilogativa, note di accredito!

Lire 99.000 **Novità!**

SOLUZIONE MAGAZZINO V

Il software completo per il magazzino!
Per gestire in modo dinamico ed efficiente le procedure di magazzino, con redazione di bolle, distinta base e movimentazione manuale delle scorte!

Lire 99.000 **Novità!**

PROGETTO IMPRESA V

La gestione aziendale facile ed immediata!
Per gestire in modo semplice e completo la movimentazione del magazzino e l'emissione dei documenti della piccola e media impresa!

Lire 299.000 **Novità!**

3500 CONTRATTI E LETTERE COMMERCIALI

Il contratto giusto per ogni esigenza! Una completa raccolta di modelli di contratti e di testi commerciali, per lasciarti alle spalle qualsiasi dubbio sulle espressioni da usare e sul contenuto del testo!

Lire 59.000 **Novità!**

CONTINBANCA V

Per far sempre quadrare i conti correnti!
Multiutente e sicuro, tramite la protezione di password, è il sistema più semplice per gestire con precisione i tuoi conti correnti e le tue finanze!

Lire 69.000

FINSON BUDGET

Pianifica il tuo budget con facilità! Il software prende in esame l'aspetto economico, finanziario e patrimoniale della gestione, con la possibilità di produrre pianificazioni prospettiche fino a 6 anni!

Lire 199.000

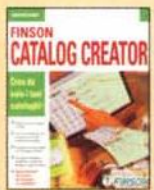
FINSON BUSINESS PLAN

Il supporto decisionale per le aziende di successo!
Una completa guida e un aiuto efficace per la compilazione del Business Plan: indispensabile per presentare progetti di investimento e richiedere finanziamenti!

Lire 199.000

FINSON INDEX

Per un'analisi di bilancio semplice e completa!
Un software di supporto alle decisioni aziendali che permette ad ogni tipo di impresa di valutare la situazione corrente attraverso gli indici di bilancio!

Lire 129.000

FINSON CATALOG CREATOR

Crea da solo i tuoi cataloghi!
Per creare con estrema facilità cataloghi in formato HTML (per la pubblicazione in Internet) ...e pronti per essere stampati!

Lire 79.000

FINSON COMPUTI METRICI

Per calcolare il valore dei tuoi progetti!
Già corredato di un completo archivio con tariffe e prezzi, permette di monitorare la produttività e tenere sempre sotto controllo i costi in ogni fase del progetto!

Lire 99.000

FINSON PROJECT

Per pianificare i tuoi progetti con il PC!
Pianifica i tuoi progetti in modo semplice e veloce e gestisci al meglio le risorse a tua disposizione senza perdere di vista i tempi, i costi e gli standard qualitativi!

Lire 99.000

OPERAZIONE ETICHETTE III PRO

Per creare facilmente le tue etichette! Con una semplice procedura di autocomposizione potrai realizzare, passo dopo passo, qualsiasi tipo di etichetta, nei numerosi formati standard, o con dimensioni personalizzate!

Lire 79.000

PROGETTO AGENTE DI COMMERCIO III

Il software per organizzare la tua attività!
Un programma completo e di immediato utilizzo, per gestire clienti, mandatari, magazzino, prima nota, ordini, fatture e scadenzario dei pagamenti!

Lire 149.000

PROGETTO CONDOMINIO IV

Il software completo per l'amministrazione condominiale!
Gestisce sia condomini semplici che "supercondomini", con data di inizio e fine gestione completamente libera. Funziona anche in rete fino ad un massimo di 3 postazioni!

Lire 149.000

PROGETTO FATTURAZIONE PROFESSIONISTI II

Per semplificare la gestione della tua attività!
Indispensabile per tutti i professionisti che hanno necessità di emettere in modo semplice e veloce fatture per una o più prestazioni!

Lire 149.000 **Novità!**

PROGETTO FERIE E PERMESSI

Organizza le presenze del personale con il PC!
Sfruttando il collegamento in rete ciascun dipendente può richiedere ed ottenere i permessi senza doversi spostare dal proprio ufficio!

Lire 79.000

PROGETTO INVESTIMENTI PERSONALI

Per gestire i tuoi titoli in tempo reale! È semplicissimo da usare! Si connette ad Internet, scarica le quotazioni e in pochi secondi ti sa indicare se i tuoi investimenti stanno guadagnando o perdendo!

Lire 99.000

Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY) - Tel. 02.283.1121 r.a. - Fax 02.284.0254 - e-mail: finson@finson.it

I nominativi qui riportati sono stati selezionati da Finson in quanto qualificati per darti il miglior servizio possibile nella vendita dei nostri software. Essi espongono le insegne "Finson Shop", "Finson Point" o "Finson Corner" e hanno un'area all'interno del negozio in cui puoi trovare tutti i programmi Finson che stai cercando!

FINSON SHOP

Bari - MONDADORI INFORMATICA - P.zza Umberto I, 48 A/B/C - Tel. 0805282392
Bologna - MONDADORI INFORMATICA - Strada Maggiore, 25 - Tel. 051261554
Brescia - CIBERLIBER - C.so Magenta, 43 - Tel. 0303775196
Catania - PC STORE - V.le Ionio, 129 - Tel. 0957223577
Catania - COMPUTERIA - C.so Martiri della Libertà, 192 - Tel. 095530159
Cuneo - ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Tel. 0171603143
Firenze - HYPERMEDIA - Via Maso di Banco, 26 - Tel. 055716373
Lecce (San Cesario) - COMPURENT - S.S. 476 Km 4, nr. 28 - Tel. 0832354672
Messina - C.I.M.E - V.le Farina, 203 - Tel. 0902928268
Milano (Legnano) - LA SERVIZI INFORMATICI - Via Quasimodo, 12 - Tel. 0331575511
Milano (Sesto San Giovanni) - EASY SOFTWARE ITALIA - V.le Gramsci, 49/51 - Tel. 022403490
Milano (Vimodrone) - MISTER BIT - S. Pad. Sup. 292 c/o "Città Mercato" - Tel. 0226510022
Napoli - COMPUTERMANIA - Via S. Anna dei Lombardi, 12 - Tel. 0815566522
Napoli (Casalnuovo di Napoli) - FOCELDA - Via Naz. delle Puglie Km. 35,8 - Tel. 0815222835
Napoli (Casoria) - SAGMAR c/o EUROMERCATO - Circonvallazione Esterna - Tel. 0815846032
Napoli (Cercola) - PE.MA. COMPUTER - Via Madonnelle, 6 - Tel. 0817712177
Napoli (Portici) - INFORMATICA ESSE - Via Libertà, 258/B - Tel. 0817766465
Napoli (S. Sebastiano al Vesuvio) - TECNO SHOP - Via Roma, 5/7 - Tel. 0815744544
Padova - COMPUTER S.A.C.E. - Via Venezia, 61 - Tel. 0498074575
Padova - COMPUTER S.A.C.E. - Via Galliano, 7/9 - Tel. 0498070914
Padova - OTC COMPUTERS - Via Sorio, 102/A - Tel. 0498720044
Padova (Galliera Veneta) - OTC COMPUTERS - Via Europa, 2 - Tel. 0499470800
Palermo - CAD SYSTEM - Via M. Stabile, 156 - Tel. 0916829645
Palermo - DATACOMM MANAGEMENT - Via Principe di Belmonte, 92 - Tel. 091322451
Palermo - DATAMAX - Via G. Campolo, 39 - Tel. 0916815369
Pisa - PUCCINI - Via C. Cammeo, 64 - Tel. 050562286
Reggio Emilia - COMPUTERLINE - Via J. F. Kennedy, 15/T - Tel. 0522792322
Rep. S. Marino (Dogana) - FREE SHOP-COMPUTER DISCOUNT - Via Tre Settembre, 17 - Tel. 0549905767
Rep. S. Marino (Serravalle) - ELECTRONICS S.A. - Via 5 Febbraio - Tel. 0549900416
Roma - LUIGINA - V.le degli Ammiragli, 73 - Tel. 0639749001
Roma - MICRO SYSTEM - Circ.ne Orientale, 4721 - Tel. 067232408
Treviso - COMPUTER SHOP - Galleria Europa, 20 - Tel. 0423720419
Udine - MOFERT 5 - Via Leopardi, 24/A - Tel. 0432508011
Verona - MEGABYTE 3 - Via XX Settebre, 18 - Tel. 0458010782
Vicenza - COMPUTER SHOP - S.S. 11 Padana Sup., 60 - Tel. 0444239270
Vicenza - MEGABYTE 3 - Contrà Mure P.ta Nuova, 26 - Tel. 0444324221
Vicenza - OTC COMPUTERS - Via Divisione Folgore, 24 - Tel. 0444927710
Vicenza (Bassano del Grappa) - OTC COMPUTERS - Via Garibaldi, 15 - Tel. 0424504567

FINSON POINT

Bari - PIXEL - Via Re David, 195/G
Brescia (Molinetto di Mazzano) - INFOMARKET - Via De Gasperi, 6
Cagliari (Muravera) - MICROSERVICE - Via Roma, 146
Cremona - MEGABYTE 6 - Via Massarotti, 19
Ferrara - SOFT GALLERY - Via Mortara, 60/B
Genova (Rapallo) - CARTOTECNICA LO SCHIZZO - C.so Mameli, 327/329/331
Grosseto - COMPUTER SERVICE - Via dell'Unione, 7
Latina - CART & BIT - Via Chiesuola, 1
Latina - COMPUTERPRODOTTI SAS - Via dell'Agora c/o "L'Orologio"
Lecce (Taviano) - COMPUTER FACILE - Via Vittime di Via Fani
Mantova - MEGABYTE 4 - Via Frattini, 19
Novara - STRABILIA - Via Biglieri, 4/M
Novara (Suno) - COROLLA - S.S. 229 Km. 22
Padova (Este) - COMPU & GAMES - Via Tito Livio, 9
Palermo - INTERMEDIA - Via Tommaso Lo Cascio, 40
Ragusa (Modica) - FRANCO GIANNONE - Via Macallè, 5
Rep. S. Marino (Dogana) - SAN MARINO INFORMATICA - Via Tre Settembre, 113
Roma - C.D.U. - Via Nomentana Nuova, 93/95
Roma - D.L. MICROCOMPUTER - V.le Eritrea, 103/105
Roma - EXPERTECH - Via Vetulonia, 61 A/F
Siena - TC SISTEMA TOSCANA - Str. Massetana Romana, 52
Siracusa (Floridia) - COMPUTER TIME - Via Garibaldi, 116
Torino - QUEEN COMPUTER - L.go Turati, 49
Torino - MONDADORI INFORMATICA - C.so Duca degli Abruzzi, 106
Torino - QUEEN COMPUTER - Via S. Ottavio, 8
Torino - QUEEN COMPUTER - C.so Francia, 3
Trento - ELETTROCASA - Via Gocciadoro, 13
Trento - ELETTROCASA c/o BRENCENTER - Via G.B. Trener, 16
Trento (Rovereto) - ELETTROCASA - Via Brione, 39
Treviso (Conegliano) - BF-HITECH - Via Cavallotti, 84
Trieste - CLICMANIA - Via dell'Istria, 76
Varese (Gazzada) - GATTI & VANONI - Via Campo di Maggio, 35
Vercelli - MEGA-LO-MANIA - Via Galileo Ferraris, 92

Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY) - Tel. 02.283.1121 r.a. - Fax 02.284.0254 - e-mail: finson@finson.it

Tutto il **software** che stavi cercando!

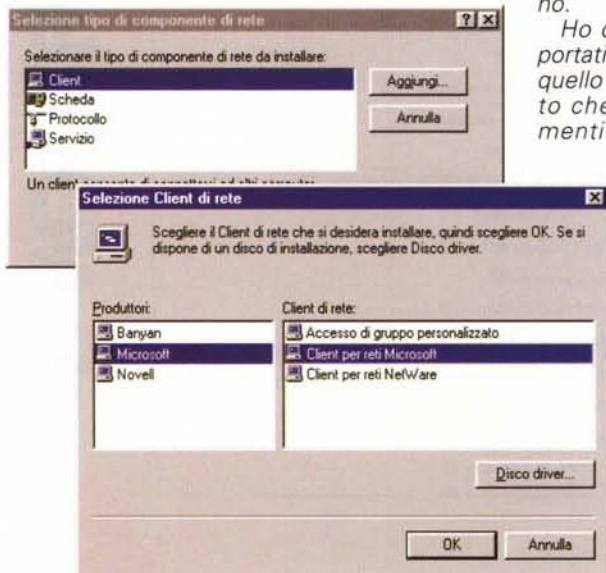
Password perduta senza collare

Gentilissimo De Masi,

ho letto con molto interesse la serie di articoli sull'ultimo numero di Mcmicrocomputer su tutti gli interventi che possono essere fatti per migliorare le prestazioni dei nostri computer.

In particolare mi ha interessato la possibilità di disabilitare lo spegnimento via software; infatti mi è capitato che Windows sia andato in stallo (una novità) e non ho avuto altro modo per spegnere il computer che quello di estrarre le batterie.

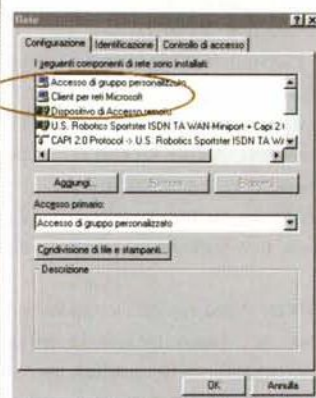
Scaricai a suo tempo, quando lei lo consigliò in un suo precedente articolo, TEAWKALL ma non sono riuscito a trovare il modo di intervenire per modificare questo settaggio.

Vorrebbe essere così cortese da aiutarmi?

E visto che ormai la ho importunata avrei da sottoporle un'altro problemino.

Ho cambiato pochi giorni fa il mio portatile e dopo aver reinstallato tutto quello che mi occorreva ho constatato che non riesco, sia nei collegamenti ad Internet che con la posta elettronica a memorizzare la password ed a far connettere automaticamente il computer. Mi hanno suggerito di disinstallare e installare di nuovo l accesso remoto; cosa che io ho puntualmente fatto, ma tutto è rimasto come prima.

Grazie ed un cordiale saluto.

Luciano Massetti

Non ho compreso bene cosa intende per disabilitazione dello spegnimento via software. Forse il suo portatile ha anche un interruttore per lo spegnimento manuale? Se così fosse sicuramente la soluzione sta nel BIOS; vi acceda con la procedura di bootstrap e lo esplori.

Purtroppo non posso aiutarla, visto che non mi indica la marca del suo computer e che i BIOS non sono tutti eguali.

Per la seconda domanda, l'accesso remoto e le sue procedure non c'entrano. Se, all'apertura della procedura di connessione, la sua password non è recuperata o, addirittura, la casellina di salvataggio è grigia e inattiva, problema e soluzione stanno da un'altra parte.

La cosa avviene quando Windows chiede, al boot chiede una password di riconoscimento dell'utente e non ottiene da noi risposta. Occorre inserire qui una password iniziale per permettere poi alle altre di essere salvate.

La soluzione è semplice: Aprire il pannello di controllo in "Risorse del computer" o dal menu di Start, e andare su Rete→Configurazione. Le password saranno salvate solo se la voce "Client per reti Microsoft" è presente.

Se non lo fosse , cliccare su Aggiungi. Windows chiederà il tipo di componente di rete da installare; scelga Client e Aggiungi.

Dalla finestra successiva di produttori, scelga Microsoft e Client per Reti Microsoft, come client di network. Tenga a portata di mano il CD di Windows (potrebbe essere richiesto) e proceda con l'installazione.

Grazie per l'attenzione che rivolge verso la nostra rivista e, meno meritatamente, verso i miei scritti.

Cordialmente.

Raffaello De Masi

Continua a pag. 20

Scrivete a MCmicrocomputer!

Per scriverci avete a disposizione sia la posta tradizionale (**Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma**), sia il fax della redazione (0643219302), sia l'e-mail, all'indirizzo mc.posta@pluricom.it. Ogni giorno i messaggi vengono girati alle persone di competenza, per cui vi consigliamo di indirizzarvi alla casella della redazione piuttosto che a quella dei singoli redattori. E' più semplice per voi e, anche se sembra strano, per noi... E' difficile che riusciamo a fornire risposte private (quindi non inviate francobolli o buste affrancate); per le e-mail qualche volta succede. Voi provate, basta che non vi offendiate se non vi rispondiamo... Vi assicuriamo comunque che leggiamo tutta la corrispondenza e teniamo nella massima considerazione ciò che ci viene segnalato.

NUOVA VERSIONE!

AQUILA V

Il software che ti permette di gestire la contabilità aziendale in modo completo senza spendere milioni!

• Un software completo e sempre aggiornato!

Dalla prima nota al bilancio, dall'IVA al carico e scarico del magazzino, dagli ordini Clienti e Fornitori all'emissione dei documenti con moduli di stampa completamente personalizzabili, AQUILA V gestisce tutte le fasi della tua contabilità ordinaria. In più, AQUILA V è un software consolidato, sempre il primo a recepire le normative e a proporti gli aggiornamenti più adeguati.

• Facilissimo da utilizzare, anche in rete!

AQUILA V ha un'interfaccia semplice ed intuitiva, è multidocumento, cioè permette di aprire più finestre contemporaneamente, passando velocemente da un'operazione all'altra, e funziona senza bisogno di codici nel piano dei conti. E se hai un piccolo ufficio di contabilità, puoi utilizzare AQUILA V anche in rete su un massimo di tre postazioni contemporaneamente!

• Già predisposto per l'Euro!

AQUILA V guarda al futuro: fin da subito potrai decidere se tenere la contabilità in Lire oppure in Euro! Ma non preoccuparti: qualunque sia la tua scelta, AQUILA V permette il passaggio automatico da una valuta all'altra al termine dell'esercizio contabile!

• Le nuove funzioni:

Gestione BENI AMMORTIZZABILI
Gestione RITENUTE D'ACCONTO
ARCHIVIAZIONE OTTICA dei documenti inseriti in prima nota
BROWSER INTERNO per collegarti direttamente ad Internet
INVIO DI E-MAIL direttamente dal programma
NUOVA INTERFACCIA GRAFICA ottimizzabile
anche con risoluzioni video elevate

Solo Lire 699.000 (IVA inclusa)
compreso un anno di ASSISTENZA GRATUITA del valore di Lire 300.000!

Sei già in possesso di AQUILA IV? Telefona allo 022831121 per richiedere le speciali condizioni di aggiornamento alla versione V!

www.finson.com
Informazioni, novità, demo e il nuovo servizio **SOTTOCASA**, che ti dice in tempo reale qual è il negozio più vicino a casa tua in cui puoi trovare tutti i software FINSON !

Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY) - Tel. 02.283.1121 r.a. - Fax 02.284.0254 - e-mail: finson@finson.it

Tutto il software che stavi cercando!

Segue da pag. 18

Browser invadenti

Spett.le redazione,

vorrei rivolgervi un breve quesito , che , a quanto pare , non è mai venuto in mente a nessuno da quando ho cominciato a leggere la vostra rivista , circa quattro anni. Il browser Explorer , almeno prima che fosse rilasciata l' ultima versione , era quello meno invadente durante la navigazione; se nessuno gli chiedeva niente , neanche ci pensava ad aprire in tempo record cinque o sei pagine di siti indesiderati , ma forse le cose sono cambiate e alla gente piace essere indirizzata in qualche direzione.

Non essendo io una di quelle persone, mi piacerebbe sapere come disabilitare nei due più conosciuti browser quest'invadente opzione.

Vi ringrazio per la cortese attenzione.

Andrea Sani

Preg.mo sig. Sani, non credo di aver capito bene la sua domanda. Lei si lamenta, per quanto mi pare di intuire, del fatto che raggiungendo un sito si aprano finestrine pubblicitarie che si sovrappongono alla finestra principale. Se così è , la colpa non è di Netscape o Explorer, ma del realizzatore del sito stesso che ha previsto il lancio automatico delle finestre aggiuntive, generalmente pubblicitarie.

Ci sono però, fortunatamente, diverse soluzioni disponibili. Si tratta di programmi che riconoscono immediatamente l'intruso e chiudono la finestra desiderata; ce ne sono diversi, reperibili nei siti di shareware, e , tra questi, le consiglierei il pacchetto Advertising Killer, di BuyPin Software, http://www.buypin.com shareware, piuttosto efficace e rapido nell'azione.

Cordialmente.

Raffaello De Masi

Cavi di rete PATCH o Crossover?

Vorrei collegare in rete locale due PC basati su WIN98 senza ricorrere ad HUB ed ho già acquistato e installato (forando 2 muri, modificando uno scaffale...) il cavo.

Al momento dell'acquisto del cavo ero sicuro al 200% che sarebbe stato adatto alle mie esigenze ("...cavo UTP a coppie intrecciate - definito cross-over - con 2 coppie invertite, la 1/2 con la 3/6" - MC MICROCOMPUTER GIUGNO '99, pagina 93) ma adesso le mie convinzioni stanno vacillando.

Posto che DEVO ASSOLUTAMENTE UTILIZZARE IL CAVO GIA' INSTALLATO devo trovare il modo di collegare i 2 PC senza spendere cifre folli.

Il cavo in questione è prodotto dalla Matsuyama Electronics ed è marchiato per tutta la sua lunghezza nel modo seguente "MATSUYAMA CM(UL) C(UL) E195089 24AWG 4PR-ETL VERIFIED TIA/EIA 568A CAT.5 UTP PATCH 410771FT". L'etichetta sulla confezione riporta la seguente sigla "EB036 - PATCH CORD UTP Cat5 - Pressofuso 10 mt - Grigio".

Spero che le informazioni sopra riportate possano essere sufficienti a rispondere alle mie domande:

- Posso collegare i 2 PC con delle schede di rete da 10Mbit "combo" con connettori RJ-45 senza ricorrere ad un HUB?

- Posso collegare i 2 PC con delle schede di rete da 10/100 Mbit senza ricorrere ad un HUB?

In caso di risposta negativa:

- Posso collegare i 2 PC RICORRENDO AD UN HUB?!?

Ho dovuto unire 2 cavi di questo tipo con un connettore "femmina-femmina" per raggiungere la distanza di 20mt. La presenza del connettore può causare gravi perdite di segnale operando a 100Mbit? e a 10Mbit?

Ringrazio in anticipo per la considerazione e resto in attesa di chiarimenti (sempre che mio padre non mi cacci di casa prima della vostra risposta).

Mario Lignini

Gentile lettore, il cavo in questione (tra l'altro come giustamente riportato sia sul cavo stesso, sia sulla confezione) è un cavo PATCH.

Come spiegato nell'articolo, i cavi PATCH servono a collegare i PC all'Hub; senza toccare alcunchè della configurazione, dovrebbe essere sufficiente sostituire con un Hub il connettore "femmina-femmina" che Lei ha utilizzato per congiungere i due cavi, per far funzionare la rete.

Diversamente, può operare nei seguenti modi: sostituire l'attuale cavo con un cavo "cross-over", che di solito è di colore arancio o rosso, proprio per distinguerlo dai cavi PATCH ed è fatto apposta per la connessione diretta tra due PC, oppure, visto che ha a disposizione delle schede "combo", utilizzare i connettori BNC con un cavo RG58 ed i relativi connettori a "T" e terminatori (tutto materiale acquistabile presso un rivenditore di PC).

Tenga presente che il costo di un Hub a quattro porte è di circa 100 mila lire, sicuramente più costoso di un banale cavo Cross-Over (cavi C-O da venti metri intestati non sono facilmente reperibili, dovrebbe farselo fare a mano da un rivenditore, costo ipotizzato sulle cinquantamila lire), ma consente l'eventuale collegamento di più computer contemporaneamente.

La soluzione più semplice per risolvere in modo indolore il suo problema potrebbe essere di acquistare un altro adattatore, perfettamente identico a quello già in suo possesso, più un cavo C-O standard: interponendo il cavo C-O tra i due cavi Patch, il risultato sarebbe identico a quello ottenibile con un singolo cavo C-O; costo stimato, sulle ventimila lire.

Riguardo alla sua ultima domanda, le perdite sono trascurabili sulle distanze in oggetto.

Franco Palamaro

37ª EDIZIONE

Quattro passi dal presente al futuro con il teletrasporto dello SMAU 2000

di Massimiliano Cimelli

Dopo SMAU Impresa e SMAUComm Mediterraneo, realizzando un perfetto trittico, si materializzerà a Milano la 37ª edizione dell'esposizione internazionale dell'Information & Communications Tecnology. SMAU Duemila. Come di consueto, si svilupperà attraverso cinque giornate, precisamente dal 19 al 23 ottobre, di cui tre saranno dedicate solo agli operatori e due a tutti coloro che desiderano affacciarsi sul futuro informatico che caratterizzerà il nuovo millennio. I visitatori potranno esplorare una superficie espositiva di oltre 110 mila metri quadrati, organizzata in quattro settori principali per un totale di 18 aree applicative, navigando attraverso le proposte di quasi tremila aziende. I settori saranno divisi secondo tematiche e proposte comuni.

SMAU COMM

Saranno i nuovi padiglioni 15 e 16 del Portello ad ospitare il settore che rappresenta le tre aree: Telecomunicazioni, Networking e Telesat. Le aree saranno rivolte all'avvento della telefonia mobile WAP, ai sistemi GPRS per l'incremento della velocità di trasmissione dati, ai Network System Integrator con nuove architetture per le reti aziendali, alle soluzioni di call center, alla TV digitale e all'Internet satellitare.

Ma la superficie più ampia, 62 mila metri quadrati, sarà coperta dal cuore della manifestazione e quindi dal settore onnipresente del mercato.

SMAU BUSINESS

Si svilupperà in undici aree capaci di riassumere una notevole varietà di tecnologie e applicazioni IT; i visitatori potranno osservare le nuove generazioni di notebook e desktop, server, monitor CRT e LCD, le ultime frontiere della stampa ink-jet e laser, ma anche constatare la validità dei principali sistemi operativi e soluzioni software per la gestione di immagini e documenti. Inoltre, non mancheranno gli spazi dedicati alla progettazione CAD, all'automazione bancaria e ospedaliera, alle opportunità tecniche per la formazione e l'istruzione.

SMAU HOME

Una delle novità di questa manifestazione dove sarà presentata la perfetta integrazione tra tecnologia e ambiente casalingo, mostrando i prodotti, i progetti e i prototipi che accompagneranno le nostre abitazioni verso la fantascienza.

Smau 2000 non sarà solo un'unica immensa "vetrina", ma affronterà diverse tematiche attraverso una serie di convegni, seminari e workshop come: l'economia digitale nei paesi del Mediterraneo, la creatività e l'innovazione tecnologica rivolta al mondo femminile, l'e-government e lo sviluppo di prodotti al servizio dei disabili.

Infine, l'evento milanese sarà accompagnato dalla mostra "Orizzonte Innovazione" (in Piazzale Italia), che rappresenterà un vero e proprio "viaggio alle fonti del futuro". Proprio verso il futuro ci porteranno gli espositori che parteciperanno a questo singolare incontro, dato che troveremo riuniti per la prima volta i principali centri mondiali di ricerca avanzata (l'Advanced Technology Researh giapponese, il CSELT ed ENEA italiani, il DXNet canadese, l'UCSD e il MIT Media Lab americani), che accompagneranno il visitatore a conoscere da vicino i luoghi dove realmente si progetta il nostro futuro. La mostra sarà come una vera "macchina del tempo", offrendo allo spettatore la visione di prodotti singolari e tecnologie futuristiche, ad esempio: interfacce che leniscono il confine tra uomo e macchina, visualizzazioni tridimensionali simili all'ologramma, simulatori dell'ultima generazione per navigazioni in ambienti 3D, filmati godibili direttamente sul cellulare, la spesa ordinata direttamente dagli elettrodomestici della cucina, televisioni interattive. Come ultima novità, per coloro che seguono la TV digitale, SMAU Duemila andrà sui satelliti Hot Bird con il suo "SMAU Channel" un canale televisivo interamente dedicato alla manifestazione.

Info:
SMAU
www.smau.it

Il primo nuovo appuntamento italiano sul mondo dell Internet Economy

Reportage di Massimiliano Cimelli

Il fenomeno della "new economy", creato dalle vaste possibilità commerciali offerte dal ciclone Internet e dalla insaziabile rete informatica, sembra investire in pieno quasi tutte le aziende italiane. Proprio su questo tema si è svolta alla Fiera di Milano (tra il 31 maggio e il 3 giugno) SMAU IMPRESA 2000, debuttante per la prima volta in Italia, organizzata da Smau in collaborazione con Assolombarda, la Camera di Commercio di Milano, GartnerGroup, Il Sole 24 Ore e numerosi partner industriali.

La manifestazione che ha compreso un programma congressuale ricco di conferenze e una mostra con oltre 130 espositori, è stata rappresentata in quattro principali aree tematiche, che hanno delineato un percorso a tappe di informazione e documentazione per l'orientamento nel nuovo mondo tecnologico a disposizione delle imprese: Supply chain, area aziendale dedicata alle operazioni, quindi rivolta alle soluzioni logistiche capaci di ottimizzare il rapporto tra la domanda e l'offerta, che migliora la gestione dei magazzini, l'allocazione delle risorse, dei trasporti e relative consegne al cliente finale; Business intelligence, area adibita alle soluzioni di data warehousing, data mining e customer relationship management, tutte iniziative che consentono all'azienda di analizzare e migliorare il rapporto con i propri clienti online, implementando ad esempio i servizi sul proprio portale web commerciale o di personalizzare l'offerta, promuovendo alcune iniziative di fidelizzazione; Sicurezza informatica, area indirizzata alle tecnologie e ai sistemi di sicurezza per proteggere l'integrità e la riservatezza dei dati come gli algoritmi criptografici per la firma digitale, soluzioni software o hardware sia firewall sia per i controlli degli accessi in Internet.

Infine, Management e Finanza, area che ha offerto alcuni strumenti per evidenziare con indicatori gli obiettivi aziendali, con valutazioni di metodi e tecniche gestionali al management.

Tra i molti espositori, partner e sponsor, hanno partecipato: Attachmate, Deloitte Consulting, Esa Software, Computer Associates, Nec Computers Italia, Symantec, Zucchetti, Siemens, IBM, Telecom Italia e Sap.

Info:
SMAU
www.smau.it

Soluzioni per ogni esigenza da Finson a SMAU 2000

Questo autunno, in occasione del più popolare evento italiano dedicato al mondo dell'informatica, la nota software house Finson presenterà il neo-catalogo arricchito, da applicazioni per il tempo libero, dai rinnovati "cavalli di battaglia" rivolti alle imprese e da una linea di prodotti appositamente pensata per le macchine Apple.

Sicuramente, i programmi di punta saranno Aquila e Progetto Impresa, che, giunti alla loro quinta edizione, aiuteranno le piccole e medie imprese rispettivamente nella gestione contabile e commerciale. In particolare, Aquila V gestirà la contabilità ordinaria sia in Lire che in Euro per una capacità massima di 100 aziende e 99 magazzini per ciascuna, più uno generale. Oltre alla serie di utility integrate quali un foglio elettronico Excel compatibile, un generatore grafico e un word processor, il programma implementerà anche una serie di nuove funzioni per la gestione dei beni ammortizzabili e delle ritenute d'acconto, per l'associazione di immagini ai documenti e per il collegamento diretto ad Internet particolarmente adatto all'invio rapido di e-mail dalla applicazione attiva. Il prodotto sarà offerto con un anno di assistenza gratuita al prezzo di Lire 699.000.

Invece, Progetto Impresa V comprenderà in un'unica struttura le tre Soluzioni Fattura V, Magazzino V e IntegraV, acquistabili anche separatamente al prezzo di L. 99.000. Quindi in un solo prodotto l'utente potrà gestire la compilazione ed emissione delle fatture, i movimenti di magazzino e dei DDT, il controllo degli ordini e dei pagamenti in entrata e in uscita. Progetto Impresa V sarà disponibile al prezzo di Lire 299.000.

Una novità è invece Finson CD Creator che supporterà tutti i formati CD e DVD (CD audio-video-dati, CD Playstation, DVD Video, DVD-Rom, CD RW, UDF, Photo CD, Multivolume, Multiborder e molti altri), realizzando anche copie da originali che contengono errori di lettura o checksum errate. Il piccolo "tuttofare" potrà sfruttare la funzione di controllo antivirus sul CD e una numerosa serie di utility come lo Speed Tester, per misurare la velocità massima di sicurezza durante la masterizzazione, lo Start Play e il Finson Way, per risentire e rielaborare le tracce musicali

e il Web Xtension, per salvare direttamente un sito Internet su un unico supporto. Il prodotto, con il manuale, sarà venduto al prezzo di Lire 99.000.

Sempre nel campo del software di utilità, l'azienda milanese proporrà anche Finson S.O.S. e Web Gallery, prodotti dedicati rispettivamente al recupero dei dati persi o danneggiati durante una sessione di lavoro e alla realizzazione dei siti Internet per mezzo di una raccolta di oltre 5000 simboli grafici. Dedicato al puro e semplice svago, per gli amanti dell'affascinante universo a quadri neri e bianchi sempre alla ricerca di nuove esaltanti sfide, Anatoly Karpov Scacchi potrà essere la giusta soluzione. Il gioco, consigliato dall'omonimo campione del mondo, utilizzerà un'interfaccia in 3D o 2D personalizzabile in dimensione, colore, rotazione e sfondo; inoltre offrirà una biblioteca di aperture con 40.000 posizioni memorizzate e tre allenatori "speciali" quali Gasparov, Bobby Fischer e Karpov, per partite sempre diverse e avvincenti.

Il prodotto, programmato completamente in Assembler per mantenere un ottima velocità di calcolo su ogni tipo di macchina, sarà commercializzato al prezzo di Lire 69.000.

Infine, Finson presenterà la propria gamma di prodotti per Macintosh, che oltre a comprendere alcune conversioni dei titoli della linea Windows, includerà programmi esclusi per la gestione dello studio grafico, per la contabilità familiare, per la sistemistica, per la collezione di clip-art e di raccolta fotografica.

Finson sarà presente a SMAU 2000 nello stand D01 del Padiglione 11.

MC

Info:
www.finson.com

● PROCESSORI

Processori Mobile AMD-K6 fino a 500 MHz

AMD amplia la propria gamma di processori per notebook con i nuovi mobile K6 III e K6-2+ con una velocità di clock da 450, 475 e 500 Mhz. I due modelli, sono realizzati con la tecnologia a 0.18 micron e con una cache di secondo livello on-chip ad alta velocità, inoltre, supportano l'innovativo sistema per l'ottimizzazione delle batterie AMD PowerNow! e sfruttano il rinnovato set di istruzioni 3DNow! con funzioni digital signal processing.

La differenza sostanziale tra questi processori risiede nella diversa integrazione della cache L2, infatti, il Mobile K6 III dispone di 256 Kbyte espandibili a 1 MB tramite il supporto di una cache L3 opzionale, mentre il K6-2+ ne sfrutta solo 128 Kbyte. Entrambi i dispositivi hanno un bus front-side da 100 Mhz, una tensione di alimentazione del core di 2.0 Volt e dissipano solamente 3 Watt in modalità battery-saving PowerNow!

Ma la caratteristica fondamentale, che rende i mobile di AMD ideali sui personal portatili, è sicuramente la menzionata tecnologia PowerNow!, che consente al processore di operare a diverse velocità di clock e con diverse tensioni di alimentazione, in base al tipo di applicazione utilizzata dall'utente. I processori K6 III e K6-2+ sono disponibili rispettivamente ai prezzi di 140$ e 85$ nella versione da 450 Mhz, di 184$ e 140$ nei modelli da 500 Mhz (i prezzi si riferiscono a quantità da 1.000 unità).

Info:
AMD
www.amd.com/products/cpg/3dnow/optimazedhtml

● HARDWARE

Portatile economico da Nec

NEC Computers Italia, aggiunge un elemento alla famiglia dei propri notebook con il nuovo modello Versa AX. Il neonato è un portatile All-in-one con buone prestazioni e un ottimo rapporto qualità-prezzo.

La potenza di Versa AX è generata da un processore Mobile AMD della serie K6-2P con frequenza a 450 MHz, da 64 Mbyte di memoria espandibile e da un disco rigido da 6 Gbyte di capacità. Per gli amanti del mondo cinematografico in digitale, il dispositivo offre la possibilà di utilizzare un lettore DVD (opzionale), in sostituzione del CD-ROM 24X in dotazione.

Inoltre, il modem da 56 K con protocollo V90 e due tasti di accesso rapido integrati, consentiranno connesioni rapide e sicure. Per mantenere una certa trasportabilità e connettività, Versa AX dispone di un display da 12,1 pollici, una batteria NiMH a 8 celle e due slot per PC card di tipo II.

Il prodotto è offerto con il sistema operativo Windows 98 e i software Word 2000, Works e Money di Microsoft al prezzo di lire 3.390.000 (IVA inclusa).

Info:
NEC
www.neccsd-europe.com/italy

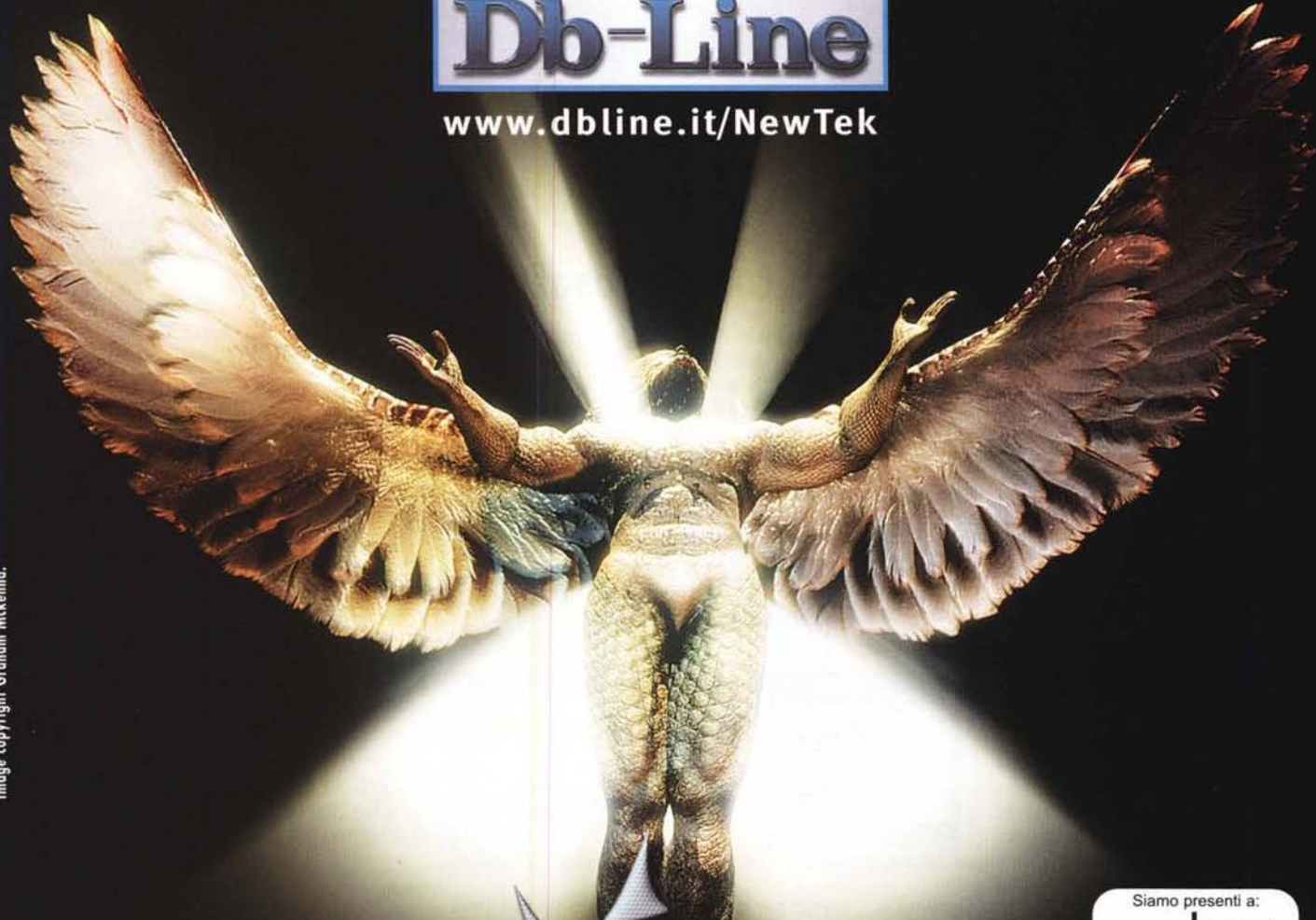
● ACCESSORI

Piccole ed efficienti le nuove tastiere PDA di Fujitsu

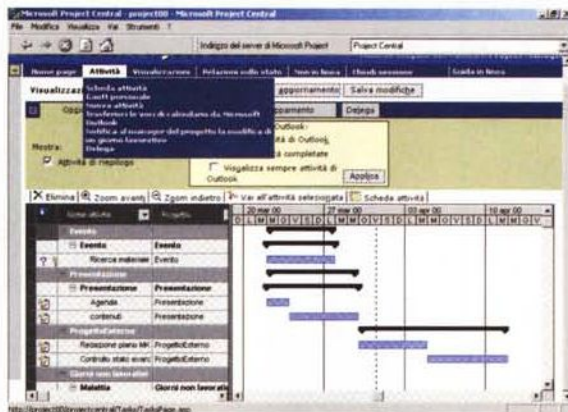
La Fujitsu arricchisce la sua gamma di componenti per notebook e sub-notebook con la nuova tastiera 7861, una 83 tasti per PDA caratterizzata da un key-pitch di soli 12.8 mm e dimensioni complessive di 19 x 6 cm.

Affidabile e gradevole al tatto, la 7681 è stata realizzata utilizzando la tecnologia Gear-Link che consente di mantenere le stesse caratteristiche qualitative di progetto in dispositivi caratterizzati da dimensioni diverse.

La tastiera può essere localizzata con incisioni laser nero su bianco o bianco su nero.

Info:
Fujitsu Takamisawa Europe
Paesi Bassi
Tel.: +31 23 556.0910
Fax: +31 23 556.0950
www.fteu.com

● SOFTWARE

Come gestire un progetto con Microsoft Project 2000

Microsoft presenta Project 2000, noto software di gestione del business giunto alla sua sesta versione, che aiuta a pianificare e seguire passo per passo i progetti in modo flessibile di tutto il gruppo di lavoro, dal singolo collaboratore al project manager. Inoltre, il prodotto sarà affiancato da Microsoft Project Central, strumento di collaborazione basato sul Web che ne amplierà notevolmente le funzionalità, permettendo la comunicazione biunivoca tra tutti gli utenti coinvolti, cooperando in questo modo ad una realizzazione congiunta del progetto. In questa versione sono state introdotte nuove funzioni come: il miglioramento della funzione raggruppamento, con cui è possibile visualizzare le attività o le risorse in gruppi definiti oppure crearne di nuovi tramite l'apposita interfaccia personalizzandone i criteri di ordinamento e l'aspetto grafico; l'inserimento di codici struttura, che consentono al team di visualizzare sia le attività che le risorse in strutture gerarchiche definite dall'utente, diverse dalla WBS standard; l'implementazione di indicatori grafici e diagrammi reticolari. Infine, sarà possibile creare e consultare dei calendari delle attività, assegnare nuovi campi per definire le risorse di tipo materiale o includere nelle attività date di scadenza. Microsoft Project 2000 è disponibile al prezzo di lire 1.199.000 nella versione completa e a lire 399.000 circa nella versione aggiornamento (IVA compresa).

Info:
Microsoft
www.microsoft.com/italy
www.microsoft.com/project/

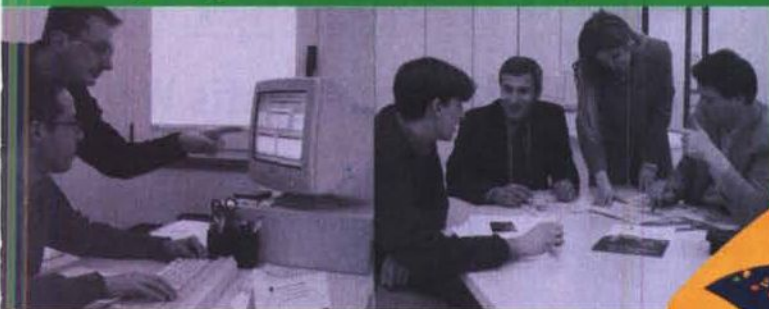
in formula uno
sono tutti uguali? **NO!**

i **Modem ISDN**
sono tutti uguali? **NO!!!**

Scegli i Digicom perché
hanno + prestazioni e
una gamma completa per
impieghi domestici e professionali

DONATELLO MEMORY é il modem per ISDN che garantisce ottime prestazioni sia sulla linea ISDN a 128/64 Kbps, che a 56 Kbps (V.90 e K56FLEX™) sulla tradizionale linea telefonica.
Memorizza fino a 50 pagine fax o 20 minuti di messaggi anche a computer spento.
E' dotato della funzione di segreteria telefonica digitale, di altoparlante di qualità e microfono integrato.
Funziona su Windows®, Mac® OS e Linux.

=

efficienza
e risparmio di *tempo!*

Più facili le installazioni con le guide filmate nel CD-ROM a corredo in tutti i prodotti digicom.

Digicom vi propone inoltre una vasta gamma di soluzioni su linee PSTN, ISDN e GSM per tutte le vostre esigenze:
- BOTTICELLI e BOTTICELLI USB
- TIZIANO MEMORY PRO
- TINTORETTO e TINTORETTO USB
- TINTORETTO TA
- TINTORETTO LAN
- PALLADIO USB
- PALLADIO Twin 56
- PALLADIO Twin ISDN
- *ed altri prodotti ancora...*

Per verificare quanto affermato,
siete invitati presso i nostri laboratori.

Vi aspettiamo!

European Technologies
digicom
MODEM IN TUTTI I MODI

Per ulteriori informazioni chiama il Numero Verde 800-407787 o visita il sito http://www.digicom.it

● SOFTWARE

Connessioni sicure con Cool Fire

A protezione degli accessi in rete, Symbolic propone una soluzione firewall capace di proteggere la rete aziendale da ingressi indesiderati, sia interni che esterni, permettendo inoltre di controllare l'accesso al Web da parte degli utenti.La tecnologia del neonato Cool-Fire sfrutta una serie di Application Gateway (proxy) per monitorare e loggare i principali servizi che normalmente si utilizzano su Internet come: il World Wide Web (HTTP), il trasferimento dei file (FTP) e la posta elettronica (SMTP, POP3). Lapplicazione di Symbolic si rivolge al mondo professionale, ma non necessariamente grande, il prezzo infatti di Cool-Fire nella versione per 25 indirizzi è di lire 950.000 per piattaforma Unix, Windows NT e prossimamente Solaris.

Info:
Symbolic S.r.l.
Tel. 0521/776180
www.symbolic.it

● MONITOR

Visioni cinematografiche da Hantarex

Hantarex Electronic System è il marchio con cui Sambers Italia commercializza i propri prodotti; questa azienda rivolta allo sviluppo di monitor per videoinformazione, per i videogames, manufatti per realizzazioni OEM, chassis e data display, propone una gamma di nuovi schermi al plasma rivolti al mercato professionale e studiati per soddisfare ogni esigenza specifica del cliente.

Il modello PD42 Expansion, come suggerisce la sigla, è un monitor da 42 pollici in formato 16:9 con più di 408.000 pixel, montato su uno chassis realizzato interamente in alluminio e lamine di ferro dal design pulito e particolarmente elegante. Le funzioni implementate sono numerose e particolarmente interessanti come: la possibilità di collegarsi a un PC, la modalità Picture-in-Picture per la visulizzazione di più segnali sullo stesso schermo, la funzione freeze per un perfetto fermo immagine, la rotazione di 90° dell'intera immagine e la modalità di zoom elettronico con capacità 20X. Inoltre, per soddisfare ogni esigenza, il PD42 è disponibile in varie configurazioni base.

La versione QV con ingressi video multistandard (S-video, CVBS e YUV) consente visualizzazioni di segnali da PC fino ad una risoluzione di 1600 x 1200 punti (VGA-UXGA), mentre il modello con sigla PC identifica l'implementazione di un vero personal nella struttura del monitor, trasformandolo in un nootebook di dimensione mastodontiche. Se si desidera l'unione di entrambe le caratteristiche allora Hantarex propone l'EGC.

Infine, dedicato a coloro che pretendono il top delle prestazioni e della qualità video, il modello SDI potrebbe essere la giusta soluzione, dato che consente di visualizzare perfette immagini digitali, eliminando tutti i difetti legati ai circuiti di decodifica.

Prossimamente la gamma verrà ampliata con i modelli da 37 pollici in formato 4/3 e da 50/55 pollici in 16/9.

Info:
Sambers Italia S.p.a.
Tel. 02.6182558 – 66010188
www.hantarex.it

● ACCESSORI

Modem Atlantis Web Runner

Non manca davvero nulla al nuovo Web Runner, che realizza il massimo della versatilità e semplicità d'uso grazie ai 56.000 bps in standard V.90 e k56flex, e alle caratteristiche di segreteria telefonica, fax (anche "on demand"), voce, e videoconferenza. Quest'ultima funzionalità è ottenibile grazie al supporto integrato per comunicazioni full duplex e rende ancora più completa la gamma di possibilità d'uso offerte da questo prodotto.

La gestione delle caratteristiche più avanzate del nuovo modem, disponibile in versione interna o esterna, è affidata al software Bitware fornito in dotazione, in grado di realizzare un completo sistema di messaggi vocali.

Info:
Sidin srl
www.sidin.it

● HARDWARE

Monitor: novità in casa Samsung Electronics

Samsung amplia la propria gamma di soluzioni CRT e LCD a matrice attiva con schermi da 17 e 18 pollici. Rivolti per applicazioni di office automation o di grafica, i nuovi SyncMaster 755DF e 753DF propongono uno schermo perfettamente piatto grazie alla tecnologia Dynaflat, utilizzano un tubo catodico Shadow mask IFT (Infinite Flat Tube), inoltre, sfruttano il trattamento antiriflesso e antistatico Smart III Screen Coating, per ottenere immagini sempre prive da distorsioni e da rifrazioni della luce.

Inoltre, i due SyncMaster da 17 pollici sono compatibili plug and play, si possono espandere aggiungendo alla base un hub USB opzionale e possono essere collegati anche ai computer Macintosh, tramite l'adattatore MacMaster. Il modello 755DF raggiunge risoluzioni di 1600 x 1200 punti con un dot picth di 0,20 millimetri e una banda passante di 135 MHz. Mentre il SyncMaster 753 DF offre visualizzazioni di 1280 x 1024 punti, permettendo una frequenza di 85 Hz a 1024 x 768 per immagini praticamente esenti da sfarfallii. I nuovi CRT di Samsung sono disponibili al pubblico rispettivamente ai prezzi di lire 830.000 e di lire 870.000.

Infine, dedicati a coloro che desiderano ampi spazi sulla postazione di lavoro e immagini perfettamente stabili, i SyncMaster 770 e 800 TFT potrebbero soddisfare anche i più esigenti. Il primo display offre una diagonale reale di 17 pollici con pixel di 0,264 mm, mentre il secondo è caratterizzato da uno schermo da 18,1 pollici con 0,28 millimetri di pixel pitch. Entrambi, supportano sia risoluzioni fino a 1280 x 1024 in true color (16 milioni di colori), sia la possibilità di montare un hub USB a quattro vie e due speaker da 3 Watt opzionali.

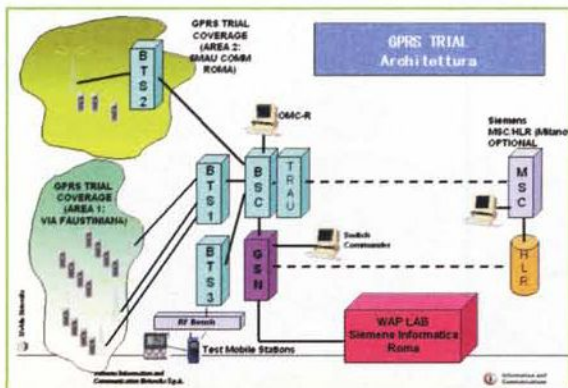
I SyncMaster 700 e 800 TFT sono commercializzati al pubblico rispettivamente ai prezzi di lire 6.899.000 e di lire 9.089.000. I nuovi prodotti sono coperti da una garanzia di 3 anni, con servizio di assistenza tecnica a domicilio.

Info:
Samsung
www.samsungelectronics.com

● COMUNICAZIONI

Una rete GPRS in prova allo SMAUComm

smau comm 2000 MEDITERRANEO

Siemens ha presentato un prototipo funzionante di rete avanzata voce/dati GPRS (General Racket Radio System) allo SMAUComm di Roma: il sistema in dimostrazione si avvaleva di terminali ancora non definitivi, ma siamo rimasti impressionati dalla qualità e velocità della connessione (33,600 Kbps su singolo slot la velocità della connessione in demo; si possono superare i 150 Kbps su 4 slot). L'attuale rete GSM consentre una connessione di 9600 Kbps su singolo slot e 33,600 su 4 slot; attualmente nessun gestore consente questo tipo di connessione. Il sistema GPRS supporta i protocolli IP e X.25; uno dei sistemi in demo consisteva in un apparecchio PDA Palm V collegato ad una rete IP con server dedicato WAP tramite un cellulare OEM GPRS. L'esperimento è in atto già da qualche tempo nella zona romana di Via Faustiniana; entro la fine dell'anno dovrebbero cominciare ad essere disponibili terminali Siemens compatibili con la futura rete a pacchetti, ad un costo stimato tra uno e due milioni di lire.

Info:
Siemens
www.siemens.it

COMUNICAZIONI

La videoconferenza secondo CoFax

Il settore delle telecomunicazioni avanzate è da sempre il settore di interesse di CoFax Telematica: i nuovi sistemi di videoconferenza e gli instradatori telefonici sono tra i prodotti presentati in questa edizione dello SMAU-Comm. Segnaliamo, tra le novità, soprattutto le soluzioni per la video conferenza; molto interessante la soluzione ultracompatta STB128, delle dimensioni di una agenda, presentata in anteprima allo stand. Piccolo nelle dimensioni, ma grande nelle prestazioni: l'STB128 consente agli utenti collegati in VC a qualsiasi monitor, di condividere i dati audio e video (anche separatamente) e di interagire tra loro in tempo reale. Il dispositivo supporta gli standard H320 e T120, è interfacciabile con qualsiasi sistema, consente di convertire il segnale analogico in ISDN e vanta una ottima qualità dell'immagine.Il sistema Televyou 511 è un videotelefono di ultima generazione contraddistinto da un design moderno e funzionale, dotato di display TFT a colori e ideale per effettuare ovunque un collegamento in videoconferenza, grazie alla maneggevolezza, alle minime dimensioni e peso, alla possibilità di trasportalo come un semplice telefono da poter usare in casa o in ufficio.

Tra i dispositivi esposti, una vasta gamma di modem e router ISDN e omologati per ADSL, i nuovi telefoni per Web, gli instradatori telefonici analogici e ISDN, oltre a tutti i dispositivi per la trasmissione dati e voce su rete IP.

Info:
CoFax Telematica srl
Tel. 06/58201362
www.cofax.it

COMUNICAZIONI

Micanet a SmauComm

Micanet è un dinamico ISP di Roma. Accanto alla proposta di prodotti tradizionali (accessi ADSL, ISDN/56K, Web Hosting e Housing, eccetera), articolata ed a prezzi concorrenziali, troviamo l'offerta di accesso gratuito al Web Micanet Freenet: abbonamento "full-time" 56K/ISDN con e-mail illimitata, tramite CD-Rom autoinstallante (per Windows e Mac). A Smaucomm Micanet ha presentato i propri prodotti e una serie di offerte, tra le quali la più interessante era la proposta di connessione ADSL a meno di 200.000 lire Iva inclusa al mese, compreso il canone di attivazione, il modem, l'installazione e la configurazione a domicilio.

Info:
Micanet
www.micanet.it
Tel. 06 36301856

STAMPANTI

Stampare in rete con le soluzioni Epson

Epson propone due nuove stampanti, dedicate al mercato office, condivisibili per piccoli gruppi di lavoro tramite l'interfaccia Ethernet di tipo B: la EPL 5800, con qualità di stampa laser per definizioni fino a 1200 punti e la LQ 580, con tecnologia ad impatto a 24 aghi che assicura una velocità superiore del 30% rispetto al modello precedente LQ 570+.

La Epson EPL 5800 si colloca tra le stampanti di fascia alta grazie alla sua velocità di 10 pagine al minuto e la possibilità di scegliere risoluzioni che variano da 300 a 1200 dpi per testi e tabelle, con un tempo di riscaldamento inferiore ai 18 secondi. Le stampe realizzate in formato A4, godranno dell'alta risoluzione offerta dalle tecnologie Epson MicroGray e BiRITech, mentre l'espandibilità è garantita dai 16 Mbyte di memoria implementabili fino a 256 con moduli DIMM SDRAM, dall'interfaccia di rete Ethernet di tipo B e da un vassoio che porterà la capacità totale dei fogli da 150 a 650, entrambe offerte in opzione. Il prodotto è compatibile con i sistemi Windows e Macintosh per mezzo della porta parallela e USB, inoltre può supportare il kit opzionale Adobe PostScript 3.

EPL 5800, fornita di tutte le principali emulazioni di linguaggio e di Epson Status Monitor3 (utility adibita al controllo dei parametri della stampante e dello stato di consumo), è disponibile al prezzo di lire 1.050.000.

La LQ 580 è una nuova stampante ad impatto a 24 aghi con testina ad alta densità, che assicura una velocità fino a 400 caratteri al secondo in modalità High Speed Draft a 10 cpi. La gestione della carta è garantita da numerosi supporti, in grado di gestire ogni tipo i output e di formato.

La LQ 580 è commercializzata al prezzo di lire 795.000 (i prezzi si intendono IVA esclusa).

Info:
Epson
numero verde: 800-801101
www.epson.it

● STAMPANTI

MINOLTA

Due stampanti professionali da Minolta

Si chiamano Page Pro 1100 e 1100L e sono le due nuove proposte per la stampa professionale da parte di Minolta. La 1100L, appositamente studiata per operare in ambiente Windows, è la soluzione ideale per chi pretende dalla propria stampante tempi di risposta rapidi nell'elaborazione e nella stampa ad un costo contenuto.

In alternativa per gli utenti più esigenti, la Page Pro1100 offre 1200 dpi di risoluzione, PCL 6 ed una scheda di rete Fast Ethernet opzionale con un controllo integrato Page Scope. In entrambi i modelli il motore assicura un controllo della trazione e della temperatura ottimali e garantisce una elevata affidabilità e precisione nella stampa anche dei minimi particolari. Inoltre la società giapponese non solo si pone come leader nella produzioni di hardware per ambienti lavorativi, ma anche come fornitore di software quali quelli distribuiti dalle società con cui ha stretto importanti accordi di partnership. Minolta presenta così tre nuove soluzioni integrate, nate da accordi a livello europeo e nazionale con industrie IT: Axis Communication, Prout AG e OA Sistemi.

Info:
Minolta Italya Spa
www.minoltaeurope.com

● SOFTWARE

Canon

Printer Accounting Server e Canon per le stampanti di rete

La Canon ha recentemente lanciato sul mercato un software capace di ottimizzare, e quindi rendere più economiche le risorse di rete di stampa. L'area strategica cui la Canon fa riferimento con l'introduzione del PAS, è l'Enterprise Network Management che si occupa, appunto, della pianificazione e ottimizzazione della stampa all'interno di reti aziendali. Il pacchetto software PAS viene proposto come complemento dell'offerta delle stampanti laser e dei sistemi digitali multifunzione in bianco e nero o a colori. Printer Accounting Server consente di monitorare tutta l'attività di stampa all'interno di un'azienda, in questo modo è possibile porre dei limiti al numero di stampa per utente, assegnare pressi a ciascun lavoro oppure limitare l'utilizzo di stampanti critiche. L'estrema modularità del software permette il suo impiego sia in aziende medio-grandi o medio-piccole, con una differenziazione di costi finali che vanno da 1 milione e novecento mila per la versione base, fino a sei milioni di lire per la versione completa.

Info:
Canon Italia spa
www.canon.it

● ACCORDI

Poste italiane e Ricoh insieme

Stipulato un contratto con RICOH ITALIA S.p.A. e con NRG ITALIA S.p.A. - sempre del Gruppo Ricoh - per la fornitura di 5.600 Aficio (le fotocopiatrici, fax e stampanti laser digitali multifunzionali) e di 500 fax Ricoh per linee ISDN digitali alla più grande rete italiana mai installata: quella delle poste italiane. Le Aficio della Ricoh saranno configurate in reti locali connesse mediante linee digitali, per poter essere gestite in modo automatico e centralizzato, con la possibilità di controllare da una postazione remota la produzione di stampe e documenti. Sarà così possibile gestire la modulistica in forma elettronica sostituendo tutti i tradizionali prestampati. Il software di "document management" che verrà utilizzato da Poste Italiane per le apparecchiature Ricoh, è stato sviluppato dal Ricoh European Digital Solution Center (Dusseldorf, Germania) e dalla Software Matrix (Canada). La fornitura a Poste Italiane è basata sulla formula del noleggio "full service", comprensivo di manutenzione, assistenza tecnica e materiale di consumo. I modelli prescelti da Poste Italiane sono stati le Aficio 270, 450 e 650 e i fax 2900 ISDN, che offrono le migliori performances nelle rispettive categorie.

Il software Ricoh permetterà di controllare attraverso la rete tutte le copie e le stampe fatte dalle unità distribuite sul territorio.

Potranno così essere conosciuti, on line e immediatamente, costi e numeri di copie, di stampe e di fax.

Info:
Ricoh Italia S.p.A.
Tel.: 045.81.81.500
www.ricoh.com

● STAMPANTI

Ink Jet economica da Epson

Epson propone un nuovo prodotto rivolto ad un uso prettamente domestico con un ottimo bilanciamento tra qualità e prezzo. La Stylus Color 670 permette risoluzioni di 1440 x 720 punti in quadricromia su qualsiasi supporto cartaceo, sfruttando il sistema proprietario Epson Advanced Micro Piezo con la tecnologia Variable-sized Droplet e Ultra MicroDot. Questa particolare tecnica di stampa, già adottata sulle ink jet di ultima generazione, consente di regorale l'emissione delle microgocce d'inchiostro dalla testina variandone il volume sino a sette picolitri; realizzando in questo modo immagini con sfumature più graduali e colori più uniformi, sviluppando una velocità di stampa pari a 5 pagine al minuto in nero e 3,8 a colori nel formato A4.

I driver di stampa, compatibili con sistemi operativi Windows e Mac, permettono di applicare alle immagini una serie di effetti speciali per mezzo della funzione Epson PhotoEnhance 4, come ad esempio la trama telata o la modalità pergamena, l'effetto seppia o monocromatico. Inoltre, è possibile impostare il Layout in modo da sfruttare la funzione Poster, permettendo di sudduvidere l'immagine in 4, 9 o 16 parti e di stampare ogni porzione in formato standard A4. La Epson Stylus Color 670 è dotata di una porta parallela e USB, mentre se si desidera condividerla in rete si può richiedere l'interfaccia opzionale Axis 1440.

Il prodotto fornito con un CD ricco di immagini ad alta definizione e il software di fotoritocco Corel Custom Photo 5.0 sarà disponibile al pubblico ad un prezzo di lire 249.000.

Info:
Epson Italia,
Tel. 167/801101
www.epson.it

Canon Italia aiuta il WWF a difendere la natura

Una nuova iniziativa della Canon Italia volta a coinvolgere un gran numero di persone nel sostegno delle attività del WWF (World Wide Fund for Nature).

La Canon, da sempre attenta alle problematiche ambientali, decide di rafforzare il suo legame con il WWF utilizzando la rete commerciale per diffondere le iniziative a favore della Natura e fornendo la propria tecnologia per la digitalizzazione dell'archivio fotografico del WWF. Lasciamo che ce ne parli direttamente la Canon...

Canon Italia, come ogni sede Canon nel mondo, basa le proprie attività su una precisa filosofia, quella del Kyosei. Una dottrina che prevede, tra l'altro, di lavorare concretamente insieme per offrire maggiori benefici all'uomo e al suo ambiente.
Che questa filosofia non sia solo una astratta definizione di responsabilità aziendale nei confronti della società è testimoniata dalle numerose attività svolte da Canon a sostegno della cultura, dello sport e della collaborazione tra le varie culture in ogni parte del mondo. Oggi questa missione si realizza in Italia attraverso un'iniziativa a favore del WWF.

Il progetto organizzato da Canon Italia è denominato "Tutti insieme per difendere la natura".

Questo programma, destinato ad ampliarsi nel tempo, prevede il concreto sostegno di Canon e dei suoi rivenditori alle attività promosse dal WWF e la diffusione della conoscenza di queste operazioni. In una prima fase Canon cercherà quindi di coinvolgere in questo progetto il maggior numero possibile di persone offrendo a tutti la possibilità di ritirare i moduli di iscrizione al WWF direttamente presso i rivenditori di prodotti Canon e sensibilizzando l'opinione pubblica sulla necessità di un impegno comune attraverso una campagna stampa sui principali quotidiani.

I rivenditori di prodotti Canon di tutta Italia diventeranno quindi dei veri e propri amplificatori delle iniziative del WWF tese alla salvaguardia dell'ambiente. Azioni particolari e materiali speciali come vetrofanie, depliant, rotair ecc. sono stati studiati per dare alle varie operazioni promosse dal WWF e sostenute da Canon la maggior visibilità possibile e far sì che ciascuno di noi capisca quanto la difesa della natura sia un problema che lo riguarda da vicino.

Questa operazione per impegno e volontà di essere sostenuta nel tempo è un'iniziativa di particolare importanza.

La sua realizzazione si inserisce inoltre in una collaborazione a livello internazionale tra Canon e il WWF che prosegue già da diversi anni. Canon è infatti il primo partner a livello europeo del WWF, organizzazione con la quale ha realizzato numerosi progetti tesi alla salvaguardia dalla natura. Tra l'altro Canon ha messo a disposizione del WWF la propria tecnologia e le proprie risorse per riorganizzare l'immenso archivio fotografico e trasformarlo in un moderno archivio digitale.

Oltre alla collaborazione con il WWF le attività di Canon Italia, sempre nell'ambito di un'attenta partecipazione alla realtà sociale del Paese, si concretizzeranno anche in altre iniziative come programmi a sostegno della cultura e del patrimonio artistico italiano.

Canon Italia
20089 Milanofiori - Rozzano (MI)
Tel. 02.82481
www.canon.it

● INTERNET

Web e portatili: un nuovo riferimento italiano

E' del Gruppo Infoware Italia l'iniziativa di sviluppare un sito specifico per gli amanti dell'informatica "da viaggio" . Il nuovo indirizzo sarà www.portatili.it e conterrà informazioni aggiornate sui modelli di ogni marca, con particolare attenzione a quanto di più inedito e moderno è in grado di offrire il mercato.

Reso comodo da un'interfaccia agile e gradevole, il sito sarà arricchito con gli immancabili prezzi di notebook e accessori, che potranno essere acquistati presso i negozi del gruppo.

Con questa iniziativa il Gruppo Infoware intende coprire la mancanza di informazioni che affligge i molti utenti italiani di computer portatili, fornendo un servizio che aiuterà l'insidiosa fase di confronto che precede ogni acquisto.

Segnaliamo, inoltre, che il gruppo romano è rivenditore Toshiba e ha ottenuto, anche quest'anno, la gratitudine della casa giapponese per la professionalità dimostrata nella commercializzazione dei suoi prestigiosi notebook.

Info:
Infoware
www.infoware.it
www.portatili.it

Giochi

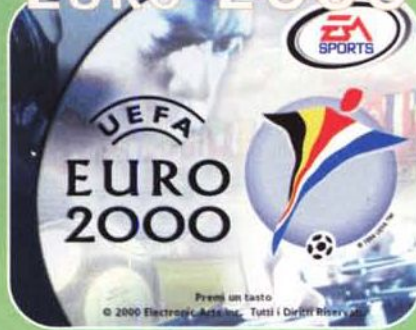
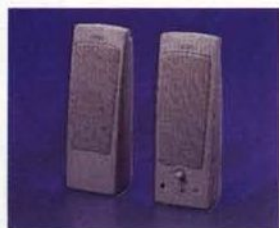
di Massimiliano Iaquaniello

Diablo 2

Con quasi un anno di ritardo ecco il nuovo capolavoro della Blizzard, pronto a restare nella storia come i suoi predecessori (Warcraft, Starcraft e Diablo) .
Il primo titolo della Blizzard uscì nel 1995, fu un capolavoro di nome Warcraft (Orcs vs Humans). Da allora i programmatori dell'Azienda americana non hanno sbagliato un colpo e sono riusciti a riscuotere ottimi successi con i successivi due stupendi giochi strategici: Starcraft e Diablo. Quest' ultimo è un gioco semplice ma assolutamente divertente e unico nel suo genere. Consiste nel combattere contro ogni genere di creatura (di fattura mostruosa) e quando il mostro viene ucciso si ottiene una immediata ricompensa.
Man mano che si va avanti si ottengono "punti esperienza" e si scoprono nuove pozioni magiche e nuove armi. L'azione è molto coinvolgente e il giocatore rischia di essere completamente "catturato" dal gioco, con il rischio di rimanere per molto tempo davanti al video. Nel filmato finale del primo episodio di Diablo 1, il "cattivo" non aveva nessuna intenzione di morire. Questo lasciava intuire al giocatore un suo possibile ritorno. Infatti costui non è solo tornato, ma è anche deciso a farsi aiutare da due suoi altrettanto malefici fratelli imprigionati sulla Terra. Una delle prime missioni con le quali cimentarsi è quella di scovarli prima che lo faccia il Diablo e ucciderli, altrimenti sono guai. Inizialmente è possibile scegliere il proprio personaggio tra ben cinque categorie di guerrieri: l' Amazzone, il negromante, la Strega, il Barbaro e l'immancabile Paladino. Le missioni si svolgono in quattro enormi reami e l'ambientazione è distribuita tra esterni e interni con molti scenari dalla grafica ben curata, totalmente diverso dalla prima edizione dove l'azione si svolgeva esclusivamente sotto terra. Gli oggetti raccolti durante le missioni aiutano a migliorare le abilità del proprio personaggio che, però, ha una capacità limitata di "carico", ma ogni volta che il limite viene raggiunto è possibile depositare in un forziere parte degli oggetti, per andarli a recuperare all'occorrenza. Sono disponibili diverse classi di armi, dai più comuni utensili fino ai potenti bastoni magici. Ogni volta che verrà liquidato un vostro nemico la sua arma cadrà a terra e voi potrete agguantarla. Vi è anche la possibilità di giocare in rete tramite Battle.net che permette lo svolgimento di partite a otto partecipanti.
Requisiti minimi: Pentium II 333 MHz; 32 MB di Ram; 650 Mb di spazio libero su disco; lettore CD-ROM 4x; scheda video compatibile direct.
Accelerazione 3D opzionale.
Distribuito da LEADER.
Prodotto dalla BLIZZARD entertainment (http://www.blizzard.co.uk)
2 CD per Windows 95/98/NT.

Shògun

Il gioco è ambientato nel Giappone del 16esimo secolo, epoca nella quale il paese era diviso in numerose piccole regioni che combattevano l'una contro l'altra per ottenere la supremazia su tutte. Il giocatore veste i panni del Daiymo (simile a un Signorotto dell' era feudale) che controlla una di queste regioni. Ha il compito di formare eserciti e di costruire difese quali: castelli, edifici di pietra, fortini e fortezze.
Per fare tutto ciò incassa le tasse, poste sui raccolti che ci sono periodicamente nelle sue terre, sottoforma di KOKU (riso), unità di misura adottata nel 16esimo secolo. Sarà importantissimo per il giocatore riuscire ad ottenere la maggior quantità possibile di koku, senza la quale si perde potere.
Le truppe sono formate da Ninja, Samurai, monaci guerrieri, arcieri a cavallo, moschettieri e molti altri, i quali saranno addestrati e pagati in koku. Personaggi importanti sono: il Taisho ossia il generale che guida le truppe in caso di battaglia, gli emissari che negoziano con le regioni confinanti e le spie che hanno il compito di infiltrarsi tra le truppe nemiche e ucciderne i generali. Non sarà importante solo vincere le battaglie ma anche non aver conflitti con il popolo.
Comunque lo scopo finale del gioco è quello di diventare Shògun ovvero dittatore e padrone di tutto il territorio Giapponese. Per quanto riguarda la grafica, le battaglie in campo aperto sono a dir poco spettacolari e curate nei minimi particolari. Durante gli scontri il gioco si concentra in un territorio 3D.
I requisiti minimi sono:
Pentium II, 333 MHz
Scheda 3D; 64 MB di Ram.
Altre informazioni potete trovarle al sito ufficiale: http://www.totalwar.com
Per soluzioni a problemi tecnici o patch del gioco basta collegarsi al sito ufficiale dell'Assistenza Tecnica della Elctronic Arts: http://www.ea.com /tech_support

Euro 2000

A distanza di due mesi dalla sua uscita, Euro 2000, la versione "Campionato Europeo" del noto "FIFA 2000", si mantiene saldo al primo posto nelle classifica dei giochi più venduti. La struttura di gioco è sostanzialmente identica quella di FIFA 2000, con la differenza che è possibile organizzare e giocare al PC il nostro "Europeo" di calcio, con la speranza che il risultato della finale sia diverso da quello reale del 2 luglio. E' un gioco "ARCADE" (niente a che fare con il famosissimo e realistico "WINNING ELEVEN 4" della "KONAMI" per Playstation): passaggi facili e sempre perfetti, cross pennellati alla perfezione e tiri "telefonati" in porta dalla CPU.
L'opzione principale, naturalmente, è quella del campionato dove potrete scegliere una delle squadre di questo continente (anche quelle che non si sono qualificate!) e intraprendere il cammino a partire dal 1998.
Altre scelte possibili sono quelle di giocare un'amichevole, organizzare tornei a piacere o disputare una partita fissando una quota di reti da raggiungere.
Interessante è la sezione di allenamento dove vi saranno dati dei compiti come ad esempio quello di scattare anticipando l'avversario sul pallone e infine crossare al centro dell'area di rigore. In "EURO 2000" vi è anche la possibilità di rinominare i giocatori, cambiare i loro valori e il loro aspetto fisico (occhi, naso, bocca e capelli), c'è da dire comunque che i risultati non sono ancora vicini alla realtà ma siamo sulla buona strada. Per quanto riguarda la grafica gli stadi sono migliorati notevolmente come pure i manti erbosi. I disegni dei giocatori sono stati perfezionati rispetto a "FIFA 2000" e la novità sta nel fatto che le divise possono imbrattarsi nel momento in cui c'è un'azione che porta il calciatore a terra.
Per quanto riguarda l'hardware è sufficiente un Pentium II 266MHz, un buon acceleratore grafico e 64 mega di Ram.

Il regalo giusto al momento giusto

Anche se ancora non è Natale forse è comunque meglio premunirsi per tempo. Fare un regalo, che sia di compleanno, o per un onomastico o una ricorrenza, mette sempre in imbarazzo. Prima la decisione di cosa regalare e poi il problema di dove trovarlo e soprattutto di quando andare a cercarlo. Con TiRegalo.IT la soluzione è on-line. Basta un click e per ogni occasione o ricorrenza ecco il regalo giusto. Una vasta gamma di merceologia e di prodotti, dai semplici gadget alle griffe firmate. Il tutto confezionato con intelligenza dagli esperti di TiRegalo.IT che hanno già pronti vari kit a seconda della personalità del destinatario.

www.tiregalo.it

Radarware, esperienza da Victoria's Secret

Durante la sfilata di moda di Cannes, trasmessa dal vivo su internet dal sito di Victoria's Secret, oltre due milioni di visitatori si sono connessi per assistere alla sfilata del principale rivenditore di intimo femminile. Radarware che ha curato le tecnologie per bilanciare il traffico di rete del sito Victoria's Secret ha deciso di rendere disponibile a tutti la stessa filosofia denominata WDS (Web Server Director).

www.radarware.com

Windows Media Guide sceglie Vitaminic

Un recente accordo prevede che la grande banca dati multimediale Windows Media Guide che sarà direttamente accessibile attraverso il Windows Media Player 7 riceva i contenuti entertainment direttamente da uno dei più attivi siti musicali: Vitaminic. Con i suoi 20.000 brani suddivisi in 250 generi musicali Vitaminic si propone come uno dei più forti network verticali con siti in Italia, Francia, Spagna Germania, Regno Unito, Olanda, Svezia ed USA.

Il formato del nuovo Player (Windows Media Format) permette una qualità audio a livello CD con una occupazione dimezzata rispetto al pur eccezionale MP3.

www.vitaminic.it

Su Net4Music, musicisti on-line ma con diritto d'autore

Il famoso portale per la musica ha da poco attivato un nuovo servizio che permette ai musicisti di essere presenti sul Web sia con spartiti che con file MIDI, senza per questo perdere i proventi derivanti dal diritto d'autore. Cantauoti, compositori ed editori indipendenti potranno vendere on-line le loro opere d'ingegno grazie ad un nuovo sistema chiamato IDDN (Inter Deposit Digital Number) in gradi di eliminare il plagio e la duplicazione non autorizzata.

Il pezzo sarà inserito nel catalogo on-line di Net4Music (oltre 60.000 brani) al prezzo stabilito dal musicista che riceverà una percentuale sulle vendite.

www.net4music.com

Biglietti aerei on-line con AirEurope

Anche AirEurope, nota linea aerea, si espande su Internet offrendo un servizio denominato "on line on board" che aiuterà molti navigatori a volare senza preoccupazioni. Infatti, l'utente potrà acquistare i biglietti aerei della linea direttamente on-line, sfruttando inoltre le vantaggiose tariffe speciali offerte esclusivamente dal sito. Sempre in linea si potranno effettuare le prenotazioni e le transazioni, che si concretizzeranno con l'invio al passeggero di un biglietto virtuale, rappresentato da un codice di autorizzazione, rilasciato per ricevere direttamente a casa o all'aeroporto il biglietto reale, evitando in questo modo inutili code o perdite di tempo.

www.aireurope.it

Ligabue su Internet con IOL

Italia OnLine, il portale di Infostrada, propone un nuovo interessante servizio: una radio on-line dedicata al mondo della musica dal nome Radiofreccia. Questo nome è stato scelto perché l'animatore, "quando potrà e quando avrà voglia" queste le sue testuali parole, sarà la rockstar emiliana Luciano Ligabue. La radio proporrà al pubblico trasmissioni "on-air" e tre diverse sezioni d'ascolto: "Online" che ospiterà i contributi del Liga e dei suoi amici, "Canali" per ascoltare rock, rhythm 'n blues e i grandi successi degli anni '60 e '70 e infine "Archivio" per l'ascolto su richiesta. Inoltre i visitatori potranno crearsi un palinsesto personalizzato, adattando la lista dei brani tramite un programma intelligente. Successivamente, i navigatori più fedeli e creativi si potranno anche proporre come disc-jockey Web.

radio.iol.it - www.ligabue.com

Cercare lavoro sul Web

Stepstone apre anche in Italia un sito in cui si può trovare un ampio database di aziende che ricercano diverse figure professionali. Sono 37 le categorie che spaziano, dal settore informatico al commerciale, dal volontariato al turismo; a ricerca avvenuta, il visitatore può inviare gratuitamente il proprio curriculum o iscriversi alla mailing list con le opportunità di lavoro desiderate aggiornate quotidianamente.

Stepstone può contare su 112.000 offerte di lavoro in Europa e 38.000 in Italia, con clienti quali Andersen Consulting, Coca-Cola, Deutsche Bank, Ericsson, IBM, Microsoft e Nokia.

www.stepstone.it

Lycos: più servizi e più surfing

Lycos, noto portale europeo, arricchisce la propria homepage con una serie di nuovi servizi, rivolti a migliorare il rapporto con i naviganti più agguerriti.

Una delle prime novità riguarda la nuova metodica di ricerca, che unisce il meccanismo tradizionale di indicizzazione automatica con le directory e una particolare selezione con relativi commenti da parte della redazione. Inoltre, grazie ad un accordo firmato con Secondamano, gli utenti potranno trovare on-line tutti gli annunci economici che desiderano direttamente dal sito di Lycos.

www.lycos.it

Domini a 63 caratteri, da oggi si può

I domini con tre caratteri sono stati già tutti assegnati da diverso tempo, anche quelli a 4 stanno per finire e quelli corti, ma con un senso compiuto, sono ormai quasi tutti presi. Perché allora non provare ad usare la fantasia e scegliere un nome di dominio veramente lungo? Register.it vi propone la possibilità di registrare domini lunghi fino a sessantatre caratteri, così se "crostata.it" non è più disponibile, tanto vale tentare un altrettanto accattivante "ilparadisodellacrostata.it".

In Italia ci sono ormai oltre 200.000 domini registrati, ma la Germania viaggia già da tempo sopra i due milioni. Se l'andamento dovrà ripetersi anche qui da noi Register.it sarà l'ancora di salvezza per molti navigatori disperati.

www.register.it

L'automobile on-line con Quattroruote e CiaoWeb

La prestigiosa rivista dedicata alle auto ed ai motori ha avviato una collaborazione per la fornitura dei contenuti del canale Motori del portale CiaoWeb.

Schede tecniche, risultati delle prove, confronti, articoli e reportage, questi i principali contenuti di questo interessante canale che offre anche un'area giochi ed un forum sempre dedicato al mondo dei motori.

www.ciaoweb.it/motori

L'Internet Key Award assegnato ad eDreams

Grazie anche ai suoi 100.000 utenti registrati eDreams, uno dei più attivi siti per il turismo ed i viaggi ha ricevuto, ex aequo con Diesel, il prestigioso premio, assegnato da una giuria di giornalisti ed esperti delle più autorevoli testate, per la categoria "Business to Consumer". eDreams si contraddistingue per la qualità e la serietà delle sue eGuide, che accompagnano i viaggiatori nella selezione e nella costruzione della propria vacanza, nonché per i concorsi indetti tra tutti i visitatori del sito.

www.edreams.it

Imation come 007: The Floppy Never Dies...

A sorpresa la Imation ha annunciato la disponibilità di un lettore di floppy disk da 1.44 Mbyte, che supporta ovviamente anche gli 800K Mac e i 720K PC, per USB. Questo oggetto, autoalimentato da USB, che stranamente non legge i SuperDisk della stessa Imation, costa 79.99 USD, quasi duecentomila lire! In stile con il new-deal Apple, il look trasparente e colorato.

www.imation.com

On-line il sito della spedizione "Levissima ForEverest"

La spedizione, partita il 13 maggio per il Campo Base dell'Everst, alla quota di 5200 metri, ha come obiettivo quello di ripulire il versante tibetano-cinese della montagna più alta del mondo per realizzare una nuova Isola Ecologica.

Durante un intero mese la squadra della Levissima ForEverst riporterà alla originale purezza la "Montagna Sacra" deturpata da tonnellate di rifiuti lasciati lì dalle numerose spedizioni.

Grazie ad un computer portatile ed un collegamento satellitare la spedizione condividerà con gli internauti l'emozione dell'avventura più alta del mondo.

www.levissima.it

Vitaminic e Kataweb si alleano per costituire e-DIMA

Kataweb, il portale del Gruppo Editoriale L'Espresso, e Vitaminic, uno dei più attivi siti di promozione musicale, si alleano per costruire e-DIMA la European Digital Media Association, che si propone di tutelare le aziende e gli artisti che al Web affidano le proprie opere d'ingegno.

La e-DIMA si avvale dell'esperienza di DIMA, la società che in america riunisce già oltre 53 aziende legate dalla problematica dello sfruttamento delle opere coperte da copyright.

www.kataweb.it

La rete di vendita di Pagine Utili si sposta su Jumpy

Il portale Jumpy.it ha concluso un'intesa con Pagine Italia S.p.A., tutte e due imprese del gruppo Fininvest, per la creazione di un servizio diretto di "Business to consumer" che sfruttando la capillarità della rete di agenti delle Pagine Utili permetterà alle piccole e medie aziende un più facile accesso all'e-business.

Il database delle Pagine Italia comprende oltre 80.000 aziende, 3 milioni di società e 1600 settori merceologici con un'offerta commerciale che già sul nascere si prospetta completa e capillare.

www.jumpy.it

Via Internet: MacOSRadio.net

Nasce Mac OS Radio.net: un'emittente radio interamente dedicata agli utenti del Macintosh.

L'iniziativa, manco a dirlo, è targata USA, dove il tifo da stadio (non calcistico, visto che il calcio in America non lo guarda nessuno) vuole che per ogni tifoseria esistano infiniti gadget. Di questo si tratta, in fin dei conti, ma di notevole qualcosa c'è: la radio esiterà solo in rete (d'onde il ".net") e sarà diffusa con tecnologia QT Streaming.

Per essere ascoltata, basterà il QuickTime in versione 4 o successive, una buona connessione di rete ed una conoscenza dell'americano parlato che prescinda dal labiale.

Per essere goduta, invece, sarebbe meglio avere una conoscenza dei computer che prescinda dal Mac.

www.macosradio.net

Apple
Strategia e Logistica

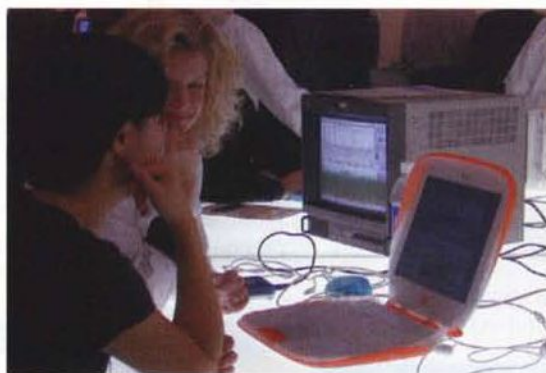
Quanto sta per succedere nel mondo Macintosh viene da lontano e, nelle intenzioni di chi lo guida, dovrà portare altrettanto lontano.

di Nero Berri

Ad hunc locum perventum est, non alienum esse, videtur...

Cesare, colui che viene da alcuni considerato l'ultimo repubblicano della Roma di 2KY or sono, e da altri il primo Imperatore, in virtù di questo dualismo storiografico può essere comunque posto a pieno titolo come spartiacque di due epoche.

Lo stesso Julius (Giulio ce lo chiamiamo noi con la stessa arroganza con la quale traduciamo in Cartesio e Keplero nomi altrui) diceva, nel De Bello Gallico, le parole che trovate nel titolo, come introduzione ad un libro (capitolo) in cui si accingeva a narrare dei costumi dei Romani e dei Galli e di come la sua profonda conoscenza di entrambi lo avesse portato alla vittoria sui secondi (ed alla morte per mano dei primi!).

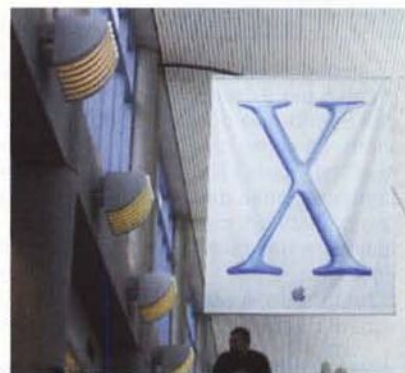
La frase suona come "A questo punto della narrazione, non sembra fuor di luogo...".

Experience Apple

Job Opportunities & Internships

Lungi da me paragonare il Jobs di oltreoceano al Caesar nazionale, ma le gesta dei due, giunti a questo punto dell'anno, non sembrano essere ispirate da sentimenti poi tanto diversi.

Oddio, il frigo!

Queste pagine sono state scritte con larghissimo anticipo rispetto al momento in cui le leggete, dunque sono stato posto dinanzi ad una scelta: riportare delle news attuali al momento in cui scrivo, che arrivano a voi dopo qualche mese estivo passato nel frigo ma senza corrente perché siete dei vacanzieri previdenti, o tirare ad azzeccare qualche 'colpaccio' alla Nostradamus, sperando di non toppare troppo.

Invece di tirare ad indovinare, sediamoci sotto l'ombrellone da buoni amici e discutiamo di questi mesi di lavoro altrui prima di riprendere il nostro.

Due ottimi motivi

Quest'anno duemila, tolti i timori per i conti correnti bancari, come se il vero problema del vostro rapporto con le banche fossero i computer (!) ha visto il ritorno di Apple tra i G8, cioè tra i primi produttori di informatica del mondo. In realtà nell'educational statunitense e nel mercato dei portatili nipponico ha nuovamente raggiunto la leadership con percentuali da capogiro.

Tutto quanto sopra è confermato da due accadimenti recenti: il WWDC (Conferenza Mondiale degli Sviluppatori) ed il Career Open House (Porte Aperte a chi vuole lavorare).

Worldwide Developers Conference 2000

Primo evento

Nel primo Evento Apple annuncia la strategia e la tempistica definitiva di Mac OS X (http://www.apple.com/macosx). Mac OS X è il Bello Gallico di Jobs, cioè una campagna di conquista

"IE 5 for Mac OS X is just the first step."

per aumentare gli introiti ed una guerra necessaria per evitare pressione ai confini di un territorio vasto e dubbiamente amministrato e difeso. Apple non avrebbe potuto riscrivere Mac OS 9 per farlo diventare un sistema operativo al passo coi tempi per moltissimi motivi tecnici e di marketing; in poche parole non avrebbe potuto scrivere un Mac OS 10. Brevemente ricordiamo che i motivi tecnici sono (non limitatamente a) il fatto che il sistema poggia ancora sulle ROM per l'interfaccia e quindi non potrà mai avere uno strato di astrazione dall'hardware (anzi!), non supporta i thread concorrenti e dunque non garantisce sopravvivenza a nessuna applicazione, non è portabile su altre piattaforme e quindi non ha un parco di sviluppatori sufficiente alla sopravvivenza.

L'unica via era quella di abbracciare una piattaforma molto più diffusa del Mac OS che avesse una nutrita schiera di sviluppatori a basso costo, fosse già conosciuta nel mondo e fosse applicabile sui Mac. Se avete pensato a Windows segnate 0 punti, se avete risposto BeOS segnate 1 punto, se avete risposto Unix segnate 3 punti; se avete risposto Linux segnate 5 punti.

Tra un po' saremo tutti degli utenti Linux, il più bello del mondo, avremo molte più opportunità di lavoro (andate a fare un colloquio e presentatevi come sviluppatore Mac oggi!) faremo parte di una comunità che ha tutto da insegnarci e toglieremo finalmente il documento Mac OS ROM dalla nostra vita.

Alcuni ci hanno creduto subito, altri no.

Per dare tempo anche ai pentiti di rimettersi in pari (attenzione, non parliamo di singoli, ma di aziende, quelle che saranno il destino di Apple), al WWDC Jobs annuncia il ritardo di Mac OS X; dunque non aspettatelo a giorni, ma fra un quadrimestre, insomma in tempo per i regali di Natale.

Secondo evento

Apple cerca gente. E la cerca con tanta avidità che ha detto: venite a One Infinite Loop, Cupertino (CA) il 20 e 21 di Giugno e diteci cosa sapete/volete fare.

Segno di crescita, ok, ma se avete letto fin qui avrete sospettato che il fatto vero è un altro: Apple cerca gente nuova, gente che sappia il fatto suo in tecnologie ed ambiti (Linux, Java, etc.) in cui la stessa Apple comincia a muovere i primi passi. Non solo, ma vendere un prodotto (stiamo parlando di Stati Uniti d'America, ricordatelo) significa supporto, help desk, on-site ed altre parole che non vi suonano familiari perché vivete qui in Italia, ma che in America sono discriminanti a volte più della stessa bontà del prodotto (cioè in USA stanno all'estremo opposto); chi risponderà all'americano imbecille ed incazzato che non trova il Menu Mela in alto a sinistra? Sicuramente solo una parte di coloro che hanno sempre consigliato in sequenza di "resettarelaPRAM", "ricostruirelascrivania", "riavviare", "cambiarelabatteriatampone". Adesso qualcuno dovrà spiegare ai divoratori di hamburger come rimettere in sincronismo i precomps da terminale.

Non solo, ma WebObjects 5 (http://www.apple.com/webobjects/) sarà interamente scritto in Java, una tecnologia verso la quale gli utenti con la Mela si sentono ancora in Serie Cadetta ma che all'ultimo JavaOne (http://java.sun.com/javaone/) Jobs ha rassicurato diverrà la piattaforma di riferimento, mentre AppleWorks (http://www.apple.com/appleworks/) viene già venduto come "Il ponte tra i due mondi", cioè: chi compra oggi AppleWorks 6 lo usa sia sul Mac OS 9 che sul venturo Mac OS X, istallandolo proprio dallo stesso disco. Facile a dirsi e, purtroppo, laggiù il Mercato funziona proprio perché qualunque fesseria dici ti credono e qualunque cosa seria o meno ti smentisce non ti credono più.

Caesar, cum in Galliam venit...

Accordo Apple/Real

Allora, quando Steve arrivò in quel di Cupertino con la "i" davanti a CEO siglò quasi subito un patto di non belligeranza con Microsoft che entrò nel pacchetto azionario con un 10 percento, ma senza diritto di voto che fece urlare allo scandalo, di cui ora non si ricorda quasi più nessuno.

Intanto la quota azionaria è al dodici e cinquanta e noi andiamo verso Linux. Se adesso siete convinti che come stratega Jobs valga quanto il romano illustre (volete che a Redmond mandino fallita una azienda in cui partecipano?), cogliete la sottigliezza del patto Apple/RealNetworks (quelli di RealPlayer) che, se tecnicamente significa che i rispettivi Player integreranno i reciproci codec, praticamente significa che un confine indifendibile è stato spostato oltre il territorio nemico ed ha questo come garante (http://www.realnetworks.com/) Inoltre la stessa Real userà lo Streaming Server OpenSource di Apple come motore del proprio RealServer 8 (http://www.realnetworks.com/products/servers/ server8.html) e Akamai (Apple come azionista di riferimento) come network preferenziale per la distribuzione di contenuti.

Per finire, da un accordo d'oltreoceano volevate che non uscisse almeno un acronimo a tre lettere?

Eccolo: ATH (Ask, Tell, Help), cioè l'impegno dei due a Chiedere all'utente quale dei due player desideri usare di default al momento dell'installazione, dopo avergli Spiegato l'alternativa e per Aiutarlo una volta espressa una scelta.

Per la cronaca, il libro del De Bello Gallico che inizia con le parole che titolano questo paragrafo è quello del Veni, Vidi, Vici (o VVV)...

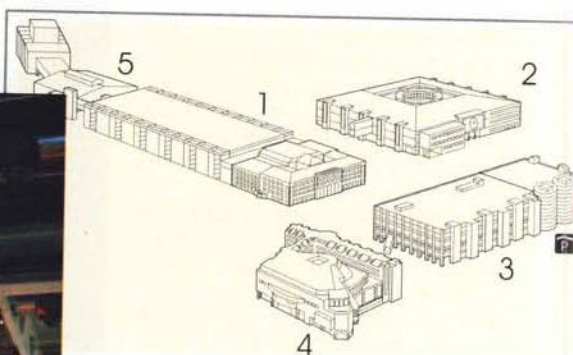
MC

Basilea, 26-29 Settembre 2000

Rivolta a tutti i professionisti del mondo IT, ma anche ai soli curiosi che non riescono ad attendere il lieto evento di SMAU 2000, il mondo dell'informazione e dell'e-Business propone una nuova manifestazione, l'Orbit/Comdex Europe 2000.

di Massimiliano Cimelli

L'evento avrà luogo a Basilea, situata a nord-ovest della Svizzera vicino a Zurigo, dal 26 al 29 settembre e si estenderà su una superficie netta di 50.000 m² per un totale di 1.200 espositori. L'organizzazione si attende dai 70.000 agli 80.000 visitatori che potranno "navigare" nelle seguenti aree espositive: computer hardware, applicazioni software, telecomunicazioni, networking, periferiche e servizi IT, multimedia, prodotti audio-video, document management e tecnologie CAD/CAM.

Ma non solo, nell'arco delle quattro giornate si potrà assistere a numerose tavole rotonde di esperti che discuteranno alcuni aspetti della e-community mondiale, come il Customer Relationship Management, il Supply Chain Management e i New Markets. Inoltre, relatori appartenenti al ramo dell'Infomation Technology mostreranno le varie prospettive per il futuro nei diversi settori, mentre un congresso dal titolo "e-Business Cases" presenterà al pubblico alcune strategie di e-Business tratte da dodici studi analitici di piccole e medie imprese, constatandone sia gli effetti sulla condizione commerciale reale sia i limiti.

La fiera organizzata da Messe Basel in cooperazione con ZD Events, occuperà cinque padiglioni che ospiteranno il pubblico dalle ore 9 alle 18.

MC

Per informazioni:
Orbit/comdex
http://www.orbitcomdex.ch

TRADING ON LINE & SERVIZI FINANZIARI

di Luca Seripa

Internet, cosa si fa per te... non era proprio questa la mira di un noto motivo musicale in voga tanti anni fa, ma i tempi cambiano, le mode passano, e così anche gli oggetti di culto. Il computer, una volta sconosciuto, è diventato una presenza amica nelle nostre case come il televisore, il videoregistratore e l'impianto hi-fi e grazie ai nuovi ed avveniristici design ed ai vivaci colori è ormai considerato un oggetto di arredamento, oltre che di lavoro e svago.

Grazie a questo nuovo amico possiamo collegarci ad Internet, la rete mondiale, che ci attrae e ci coinvolge nella sua maglia con una fonte inesauribile di informazioni, permettendoci di comunicare con l'altro capo del globo in pochi istanti.

Insomma, nell'era del cogli l'attimo, cosa, se non il mercato finanziario, fatto molto spesso di occasioni da prendere al volo, poteva beneficiare e svilupparsi con questo straordinario mezzo?

La febbre da Trading on line è altissima. Al bar, in autobus, per strada tra una battuta sulla squadra del cuore ed un accenno alla politica, c'è sempre qualcuno che parla di borsa, di titoli che salgono e scendono, di mercati; insomma siamo un po' stati tutti contagiati e quelli che fino a poco tempo fa erano discorsi per addetti ai lavori, oggi li trovi sulla bocca di tutti.

Investire in borsa tramite Internet, fare acquisti sui vari mercati mondiali stando comodamente seduti al PC di casa. Diventare Day Trader, ovvero poter effettuare compravendita di titoli mobiliari direttamente ed immediatamente, è diventata una realtà. I risparmiatori italiani, i cosiddetti Bot People, sono cresciuti, si sono informati ed ora sono diventati manager. L'azienda? I propri risparmi.

Vediamo insieme cosa è necessario fare per poter operare direttamente sui mercati finanziari.

La connessione

E' possibile fare Trading on line con qualsiasi computer collegato ad Internet. Indubbiamente il collegamento alla rete che si sceglie è molto importante, sia in termini di velocità che di affidabilità. A tal proposito disporre di una linea ISDN è sicuramente da preferire ad una linea analogica. Al momento, per un'utenza domestica, risulta troppo oneroso un collegamento ADSL. Recentemente sono state introdotte tariffe FLAT che consentono di navigare senza limiti di tempo ad un costo fisso al mese. A tal proposito vi consiglio di visitare i siti di Wind (www.wind.it) o di Galactica (www.galactica.it), Infostrada (www.infostrada.it) e valutare le loro proposte.

Il broker

Il broker, ovvero la Sim (Società d'intermediazione monetaria) che permetterà di effettuare le transazioni in Borsa, è comunque il tassello fondamentale per chi vuole operare. Il servizio viene offerto sia da aziende che praticamente da tutte le banche ai loro correntisti; la maggior parte usa una piattaforma standard. Gli unici due broker diretti sono Fineco (www.fineco.it) (con circa 100.000 clienti) e Directa (www.directa.it) (con più di 8.000). Directa è stata la prima Sim in Italia ad offrire questo servizio già nel 1996.

Gli elementi da tener presenti nella scelta del broker sono i costi di attivazione, le commissioni, la velocità di esecuzione degli ordini e delle informazioni.

Una particolare attenzione andrebbe posta alla piattaforma che il broker utilizza per operare, che deve essere semplice, intuibile e permettere, con pochi passaggi, di ottenere quotazioni in tempo reale, impostare e revocare ordini, possibilmente avere informazioni sul titolo, book, grafici, notizie. Al momento le piattaforme utilizzate sono principalmente Fineco, Directa, MilanoFinanza

TITOLO	DATA COLLOCAMENTO	PREZZO €	ANNO MIN.	1999 MAX	ULTIME 52 SETT MIN.	ULTIME 52 SETT MAX	QUOTAZ. 16/06/00
CDB WEB TECH		**42,733**			**10,792**	**42,074**	**13,326**
CENTRO HL	5 giugno 2000	30			47,150	84,510	46,540
E.BISCOM	**30 marzo 2000**	**160**			**149,630**	**277,340**	**178,080**
FREEDOMLAND	19 aprile 2000	105			49,200	99,180	48,640
GANDALF	**23 dicembre 1999**	**39**	**88,590**	**197,390**	**88,590**	**197,390**	**110,500**
I.NET	4 aprile 2000	176			265,500	461,850	329,620
OPENGATE	**8 giugno 1999**	**34**	**37,910**	**99,840**	**11,954**	**128,767**	**56,950**
POLIGRAFICA S. FAUSTINO	29 ottobre 1999	37	41,530	146,580	41,530	204,470	108,060
PRIMA INDUSTRIE	**27 ottobre 1999**	**30**	**30,050**	**108,820**	**30,050**	**164,640**	**98,950**
TAS	26 maggio 2000	35			64,660	126,290	98,070
TECNODIFFUSI NE	**28 ottobre 1999**	**36**	**36,780**	**108,960**	**36,780**	**247,120**	**145,180**
TISCALI*	27 ottobre 1999	46	65,110	405,660	6,511	116,361	47,020

Fonte: MilanoFinanza del 17/06/2000 - Oggi il Nuovo Mercato compie 1 anno di attività

* Il valore del titolo è stato frazionato /10

In questo riquadro sono riportati i titoli tecnologici italiani quotati al nuovo mercato. Ad un anno esatto (17-6-2000) dal suo debutto.

Tenfore, quest'ultima utilizzata in particolare dalle banche, e poi Mediosim, Radiocor (quella utilizzata nei borsini) e altre. Particolarmente interessante è la nuova piattaforma utilizzata dal broker Xelion (www.xelion.it).

Vediamo allora che cosa deve fare chi vuole sottoscrivere un abbonamento ad un broker. Possiamo dire che i broker che operano direttamente in Internet ci permettono di accedere alle pagine di sottoscrizione, dove fornire tutti i nostri dati.

Successivamente ci verranno inviati al nostro domicilio dei documenti, i contratti da firmare e restituire. Conclusa questa operazione, si ricevono le password con le quali è possibile collegarsi nell'area riservata al trader. Naturalmente, prima di poter operare è necessario disporre di fondi, operazione che si può eseguire con un bonifico. Qualora il broker coincida con la propria banca, questa operazione non sarà necessaria. Infatti i fondi verranno attinti direttamente dal nostro conto corrente. E' comunque necessario aprire un dossier titoli, ovvero un conto dove verranno "custoditi" i nostri titoli.

A questo punto, non rimane che decidere il capitale iniziale da destinare all'investimento, il proprio portafoglio titoli e la strategia operativa da seguire.

I costi

Uno dei motivi trainanti del Trading on line consiste nell'abbattimento dei costi.

Operando con i tradizionali intermediari, i costi per eseguito sono abbastanza elevati. Internet ha permesso di abbattere questi costi; attualmente esistono due tipi di commissioni applicate, che variano a seconda del broker scelto. La prima consiste in una percentuale che va dal 1.2 per mille al 1.95 per mille ad eseguito, l'altra in una quota fissa nell'ordine mediamente dei 19 euro. Recentemente i broker, che usano i costi come mezzo di propaganda e strategia di vendita, tendono ad orientarsi verso una commissione fissa, visto che stanno scomparendo i lotti di acquisto, ovvero il quantitativo minimo di azioni da acquistare.

I mercati

Nello scegliere il broker, si deve tener conto dei mercati sui quali è possibile operare.

L'offerta è molto vasta e si sta allargando ai mercati dei fondi comuni, oltre che delle azioni, e dei warrant. Ma tra i mercati esteri continua ad esserci ancora una notevole differenza tra i vari broker.

Nella tabella riporto, per chiarezza, i mercati di trattazione ed i relativi indici e gli organi di controllo.

MERCATO	PIAZZA	INDICE	INDICE	INDICE	ORGANI VIGILANZA
ITALIA	MILANO	MIB	MIB30	MIDEX	CONSOB
GERMANIA	FRANCOFORTE	XETRA	STOXX 50	NEUER MARKT	BAWE
FRANCIA	PARIGI	CAC 40	SBF	NOUVEAU MARCHÉ	COB
INGHILTERRA	LONDRA	FTSE			IMRO
SPAGNA	MADRID	IBEX 35			CNMV
OLANDA	AMSTERDAM	AEX			
USA	NEW YORK	DOW JONES	NASDAQ	S&P 500	SEC

Per gli stessi mercati sono disponibili i warrant. Per il mercato italiano sono inoltre disponibili i Titoli di Stato, Obbligazioni e recentemente alcuni Fondi d'Investimento.

Le valute di riferimento sono l'euro per i mercati europei ed il dollaro per il mercato americano.

Il fisco e le tasse

I proventi dalla compravendita di titoli mobiliari (azioni ed equiparati) sono soggetti a tassazione. Il trader può scegliere tra una gestione amministrata con ritenuta alla fonte del 12.5% trattenuta direttamente dal broker, o con dichiarazione, ovvero in sede di denuncia dei redditi si dovranno dichiarare, nell'apposito quadro, i proventi percepiti.

L' informazione

Il mondo Web e la tecnologia permettono oggi di avere informazioni on line immediate ed ovunque. E' molto importante poter attingere a questi dati, che comunque devono servire come indicatori, ma visti in ottica di "storia", ovvero devono poi subire un'elaborazione ed interpretazione prima di essere considerati stime. Senza questo tipo di procedimento si rischia di usare questi dati come notizie utili ad operare, aumentando così l'esposizione al rischio.

Per gli utenti che vogliono conoscere o approfondire le loro conoscenze, indicherò una serie di siti che ho scelto tra i tanti esistenti sulla rete.

I siti classici dell'informazione finanziaria sono Il Sole 24 Ore (www.ilsole24ore.it), Milano Finanza (www.milanofinaza.it), il sito ufficiale della Borsa italiana (www.borsaitalia.it), l'agenzia di notizie Reuters (www.reuters.com) e l'agenzia Bloomberg (www.bloomberg.com).

Troviamo poi una serie di siti dedicati alla finanza, con possibilità di registrarsi e ricevere notizie e news letter direttamente al proprio indirizzo di posta elettronica. Cito i più conosciuti: SoldiOnLine (www.soldionline.it), Finanzaworld, di Francesco Carlà, che contiene una serie di consigli utili (www.finanzaworld.it), Finanza 2000 (www.finanza2000.it), Club Actinvest (www.actinvest.com), Borsa Analisi, che tratta una serie di informazioni con grafici che possono essere parametrizzati a seconda delle richieste dell'uten-

SOCIETA' DI TRADING ON-LINE OPERANTI IN ITALIA

Nome, banca "madre" indirizzo, n° verde	Mercati operativi	Commissione (per mille o fissa) su eseguiti	Canone mensile	Servizi access.
BAM ON LINE BANCA AGR. MANTOVANA www.bam.it/BamOnline 800-614652	ITALIA	1,90 (min 2,5-max 26 euro) + 1,3 euro ad eseg. + 0,75 euro a non eseg.	4 euro (quot. in ritardo) 25,75 euro (quot. online) 44 euro (+ grafici)	News MF
BANCAPERTA CREDITO VALTELLINESE www.creval.it 800-544242	ITALIA			
BANCATEL BANCA DI ROMA www.bancaroma.it/bctel	ITALIA	1,95 (min.5-max 40 euro)	Gratis	
BANCA 121 BANCA DEL SALENTO www.bancadelsalento.it 800-121121	ITALIA	1,5	Gratis	News Info sul cell.
BANCATOSCANA IB BANCA TOSCANA www.bancatoscana.it	ITALIA	1,9 (max . 50.000 lire)	5000 lire	
BANK FAMILY POP. CREMONA www.popcremona.it				
RISPONDE IL BANCO BANCO AMBROVENETO www.ambro.it 800-175175	ITALIA	1,85 (min. 10 euro)		
BG INVESTIRE 70 euro (+ grafici)	ITALIA	15 euro fissa Adn Kronos	30 euro BANCA GENERALI www.bancagenerali.it 800-155155	News Ansa,
BIPIELLE NET POP. LODI www.bipielle.net 800-023320	ITALIA			
BPN TRADING POP. NOVARA www.bpn.it 800-000555	ITALIA	1,95 (min.5-max 19,95 euro)	Gratis	Sole24ore
BORSAWEB euro) BANCO BRESCIA www.bancodibrescia.it 800-248248	ITALIA	1,85 (max 19,95	Gratis Radiocor	News
CARIBANKING CARI VERONA www.cariverona.it/carib-b.htm 800-245416	ITALIA	1,95 (max 19,95 euro) + 5.000 lire a eseg.	15.000 lire	

Nome, banca "madre" indirizzo, n° verde	Mercati operativi	Commissione (per mille o fissa) su eseguiti	Canone mensile	Servizi access.
QUI CARIPLO CARIPLO www.cariplo.it 800-013939	ITALIA	1,85 (min. 10 euro)	5.000 lire	News Reuters e Radiocor Cellulare
CARITRO TRADING C.R.TRENTO E ROVERETO www.caritro.it	ITALIA	1,9 (min. 5000 lire)		News Sole24ore SMS eseguiti
CARILASPEZIA C.R. LA SPEZIA www.carispe.it	ITALIA			
COFIMO SIM www.cofimo.it 02-722661	ITALIA	2,75 (max 90.000 lire)		Real Tick III
CONNECT BANCASELLA http://www.sella.it 800-142142	ITALIA	1,85 (max 19,95 euro)	Gratis	Cellulare Interessi 3% Newsletter Sella mgt News Reuters
CREDIT ONLINE CREDITO ITALIANO online.credit.it 800-323285	ITALIA	1,85 (min.10 euro)	Gratis	Circuito TLX
DIRECTA DIRECTA SIM www.directa.com 011-530101	ITALIA USA	1,95 (max 35.000 lire) oppure 9 euro fissa 19 usd	Gratis	Cellulare Dep.in banche che convenz. News affari italiani Report sui titoli
E-CORTAL CORTAL SIM www.e-cortal.com 0-800-101520	ITALIA, USA FRANCIA, OLANDA SVIZZERA, SPAGNA GRAN BRETAGNA	1 - 3,6 +tasse+evtl.	6 euro broker	Comm. sul Nasdaq gratis
EPTATRADING CARIBO+CARIGE+ALTRE www.eptatrading.com	ITALIA			
FINECO POP. BRESCIA http://online.fineco.it 800-929292	ITALIA USA (Nasdaq) GERM. FRANCIA	1,95 (max 19,95euro) 29,95 usd fissa 1,95 + 9,95 euro fissi 1,95 + 29,95 euro fissi	Gratis	Cellulare Interessi 4%-6% Moduli IPO News Reuters
HB TRADE BO www.carivit.it	ITALIA	1,85(min.10 euro)	SMS eseguiti	C.R. VITER-
IMIWEB S.PAOLO-IMI http://www.imiwebtrader.it 800-991188	ITALIA GERM. FRANCIA	10 euro fissa 20 euro fissa 20 euro fissa	4 euro	Cellulare News "allarmi" Moduli IPO

te (www.borsanalisi.it). Navigando nella rete troviamo poi i siti finanziari dei portali come Kataweb (www.kwfinanza.kataweb.it), Yahoo (it.finance.yahoo.com), Tiscali (web.tiscalinet.it/borsainternet), il portale di Banca Intesa e Excite (www.intesa.excite.it).

Una nota particolare va al sito di Banca Sella (www.sella.it) che si propone come broker ma che fornisce comunque, dopo esserci iscritti gratuitamente, un servizio di news letter molto completo e professionale.

Un particolare approfondimento del Trading on line lo potrete trovare all'indirizzo www.finanzaonline.it che ospita al suo interno il sito di "Cultura Finanziaria" di Salvatore Guarino (www.finanzaonline.it/money/) che propone, tra l'altro, un Corso base di analisi tecnica. Per chi poi volesse conoscere la storia e l'evoluzione del Trading on line consigliamo la tesi di laurea del Dott. Pietro Favè, che gentilmente la mette a disposizione del pubblico su Internet all'indirizzo (www.cavarzano.com/usr/pietrofavè/).

Per le borse di eurolandia, segnalo i seguenti siti: Borsa Francese (www.bourse-de-paris.fr), Borsa Tedesca (www.neuer-markt.de/nm30/start.html) per il Neuer Markt (Nuovo Mercato), Borsa Inglese (http://www.londonstockexchange.com). Per la borsa americana, il NYSE (www.nyse.com) ed il sito del NASDAQ dei titoli tecnologici (www.nasdaq.com). Interessante è il nuovo sito di informazione finanziaria sulla Borsa americana in chiave italiana (www.wallstreetitalia.com).

Un commento

Forse siamo arrivati alla fase più difficile. Proprio in questi giorni (siamo alla metà inoltrata di giugno), assistiamo ad uno scenario assai particolare. Sembrano finiti i periodi delle vacche grasse e le borse mondiali accusano i colpi.

I ribassi si susseguono e, a questo punto, quello che fino a poco tempo fa sembrava lo sport più facile per guadagnare, è diventato uno strumento dove, se non si è più che preparati ed attenti, si rischia un massacro.

A tal proposito voglio riportare un commento di Francesco Carlà, che i nostri più affezionati lettori conoscono bene, apparso di recente in una sua newsletter "... attenti a non farvi coinvolgere psicologicamente dai mercati finanziari: la borsa non è un casinò e nem-

meno un campionato di calcio. Vince chi investe meglio e capisce meglio, non chi arriva prima o rischia di più. Anzi, ridurre il rischio è esattamente l'obiettivo di tutti i grandi investitori e ci si riesce solo con l'informazione, l'analisi e la disciplina".

Carlà non è l'unico che si preoccupa del fenomeno Traders on line; qualcuno oltre oceano dice che siamo di fronte ad una nuova malattia sociale, un po' come la dipendenza da Internet.

Molto spesso, il Day Trader, seduto comodamente sulla poltrona davanti al suo PC di casa, insegue la variazione di prezzo di un titolo, senza conoscere nemmeno il tipo di titolo e il reale valore di ciò che sta comprando o vendendo. Si corre il rischio di pensare che questo tipo di operazione possa essere un nuovo strumento per arricchirsi. Ma a tal proposito, i vari crolli che ci sono stati negli ultimi mesi avrebbero ridimensionato il fenomeno.

Le società che offrono il Trading on line continuano a moltiplicarsi, ma sono principalmente banche che vogliono offrire un servizio in più alla clientela e non perdere il treno di questo colossale business.

Come abbiamo visto è facile poter operare su Internet con il Trading on line. Dico facile da un punto di vista strettamente tecnico, ovvero computer, accesso ad Internet e broker. La situazione si complica quando andiamo ad acquistare i titoli.

L'investitore ha a disposizione le informazioni sui quotidiani specializzati - alcuni tra i principali sono Il Sole 24 Ore (www.ilsole24ore.it), Milano Finanza (www.milanofinanza.it), Borsa&Finanza -, le news letter via e-mail, o può collegarsi ai siti che forniscono informazioni in tempo reale - agenzie come Ansa (www.ansa.it), Reuters (www.reuters.com), Radiocor ed altre -.

Ma al momento di acquistare, di decidere la cifra da investire e soprattutto il titolo o i titoli, ebbene qui entra in gioco la professionalità, la capacità di operare delle scelte oculate, magari supportate da dati, grafici e studi di settore.

Insomma, se vogliamo vedere il Trading on line come una sala giochi o una "bisca" dove scommettere sul "cavallo" migliore, allora ci fideremo solo del nostro intuito e di qualche "dritta".

Se invece riconosceremo che in fondo la posta è alta, stiamo parlando dei nostri risparmi, e che quindi dobbiamo trattarli con tutti i riguardi, allora dovremmo diventare dei professionisti, e questo è un lavoro che non si può impa-

Nome, banca "madre" indirizzo, n° verde	Mercati operativi	Commissione (per mille o fissa) su eseguiti	Canone mensile	Servizi access.
INBORSA MEDIOCREDITO C. www.inborsa.it 800-044348	ITALIA	1,95 (max. 30 euro)	Gratis (info normali) 35-80.000 lire (analisi prof)	News Radiocor
INTRADING POP. INTRA www.bpintra.it 800-800188	ITALIA	1,95 (min.7-max 30 euro)	Gratis (quot. in ritardo) 50.000 lire (quot.online)	
LIBERAMENTE CARI FIRENZE www.carifirenze.it 147-008844	ITALIA	1,90 (min 10-max 25euro)	Gratis	News MF tenfore Cellulare
LINEATTIVA POP. BERGAMO www.lineattiva.it 800-200700	ITALIA	1,75	11,95 euro 29,95 euro	
MEDIOLANUM BANCA MEDIOLANUM www.mediolanum.it	ITALIA			interessi 4%
ONBANCA COMMERCIO E INDUSTRIA www.onbanca.it 800-101101	ITALIA	0,195 (min 9.000 -max 95.000 lire)	Gratis (quot. in ritardo) 25.000 lire (quot.online)	Interessi : Euribor-2pt. Cellulare
PASCHIHOME MONTE PASCHI SIENA www.mps.it 800-001472	ITALIA	1,9 (Min. 5 euro)	Gratis	
PIAZZAAFFARI PIAZZAFFARI SIM www.piazzaaffarisim.it 02-86459428	ITALIA	2,00 (max 50.000 lire)		web-tv
TRADING TIME BANCA POP. VICENTINA www.tradingtime.it 800-023555	ITALIA	1,95 (max 19,95 euro) + 5000 lire a eseg.	Gratis (quot. in ritardo) 50000 lire (quot. online)70000 lire (+ grafici)	
TRADEONLINE POP. VERONA www.bpv.it 800-024024	ITALIA	1,95 (min.5-max 19,95 euro) + 2.500 lire a eseg.	Gratis (quot. estero in ritardo) 41,23 euro (+ grafici)	Newsletter News MF tenfore
TWICE TRADE TWICE SIM www.twicetrade.it 800-279929	ITALIA USA	2,00 o 18 euro fissa 28 o 35usd fissa	gratis o 8 euro	News Ansa
VIRTY POP. ETRURIA E LAZIO www.bpel.it 800-104410	ITALIA	nd		
WEBANK POP. MILANO http://webank.bpm.it 800-822002	ITALIA	2,00 (min 10.000 -max 40.000 lire)	20.000 lire	News Interesse 1% Report B.Akros Cellulare

Ultimo aggiornamento: 30 Aprile 2000
Fonte: http://web.tiscalinet.it/borsainternet/abrokers.htm

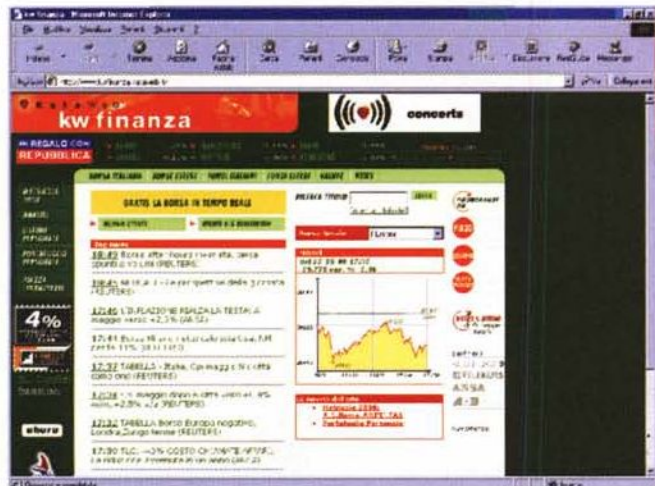
rare dalla sera alla mattina.

I recenti risultati negativi delle borse europee legate al Nuovo Mercato e del Nasdaq hanno aumentato il numero degli operatori che rinvengono ingiustificata l'euforia con la quale il mercato, nei mesi scorsi, ha accolto qualsiasi iniziativa legata al Web. Una riflessione quindi sul tipo di titolo che si andrà ad acquistare è d'obbligo per un'oculata gestione del patrimonio, sia in termini di performance che di difesa del capitale stesso.

Il Trading on line è cresciuto velocemente. Si dice che negli Stati Uniti rappresenti il 15% circa del volume giornaliero degli scambi del Nasdaq.

Il fenomeno anche in Italia ha raggiunto oramai dimensioni tali che non può essere ignorato dalle Autorità. La CONSOB (www.consob.it) ha dettato le prime norme per regolare l'attività di Trading on line, stabilendo i criteri per garantire la sicurezza dei clienti.

Si parla anche di una regolamentazione che dovrebbe essere emanata dalla Banca d'Italia (www.bancaditalia.it). Il numero dei Day Traders ha raggiunto la soglia dei 150.000 con una crescita presunta a 1 milione nel 2003.

La Sec in America e l'Imro in Inghilterra (equiparabili alla nostra CONSOB) hanno elaborato un decalogo di consigli per i Day Traders. Avvertono, in primo luogo, che tale attività è "estremamente stressante e dispendiosa in termini di tempo". Continua la Sec con "la possibilità di incorrere in perdite finanziarie ingenti, fino alla totalità dei fondi, per

Venti passi nel mercato

1 Dimentica le notizie, ricorda il grafico, non sei abbastanza intelligente per sapere come e qualmente la notizia influenzerà il prezzo. Il grafico sa già che la notizia sta per arrivare
2 Compra il primo ritracciamento da un nuovo massimo. Vendi il primo rimbalzo da un nuovo minimo. C'è sempre una gran folla che ha perso il primo treno
3 Compra sul supporto e vendi sulla resistenza. Tutti vedono la stessa cosa e stanno solo aspettando per tuffarsi
4 Vendi allo scoperto sui rally non sulle cadute. Quando il mercato cade gli scopertisti entrano in profitto e, dunque, son pronti
5 Non comprare nè vendere su una media mobile maggiore, rileggi il punto 3)
6 Non andare a caccia della spinta inerziale se non vedi l'uscita. Ipotizza che il mercato si rovesci nel momento stesso in cui entri tu. Se la strada per l'uscita di sicurezza è lunga allora il problema è grosso.
7 I gap di esaurimento spinta vengono riempiti, quelli di fuga e continuazione non vengono riempiti. La vecchia teoria è sbagliata. Operate nella direzione del supporto del gap tutte le volte che sia possibile
8 I trend testano i punti di supporto/resistenza ultimi visti. Entrate lì anche se fa male
9 Operate nello stesso senso dei tick non in senso contrario. Gli eroi muoiono andate nello stesso senso del flusso del denaro
10 Se dovete guardare meglio o cercare bene, l'affare non è lì. Dimenticatevi le lauree e fidatevi un po di piu' dell'istinto.
11 Vendi il secondo massimo e compra il secondo minimo. Dopo una brusca correzione il primo "test" di qualunque alto o basso incontra una resistenza. Cerca la "rottura" al terzo o al quarto tentativo.
12 Il trend è vostro amico nell'ultima ora, se il volume cresce alle 16.00, non sperate che arrivi qualcuno a cambiare il canale
13 Evitate di operare all'apertura, vi vedono!
14 Regola del 5 un trend discendente "rigira" dopo un top, due massimi inferiori e due minimi uguali
15 I rialzisti abitano sopra la media mobile a 200 giorni, i ribassisti abitano sotto. I ribassisti si "mangiano" i rally sotto la media, i rialzisti vengono alla riscossa sopra la media
16 I prezzi hanno buona memoria. Cosa ha fatto il prezzo l'ultima volta che ha toccato un certo livello?. Le probabilità sono in favore di una ripetizione.
17 I gossi volumi uccidono i movimenti. Le "sparate orgasmiche" portano via dal mercato sia rialzisti che ribassisti. Dopo partono movimenti laterali.
18 I trend non girano mai su una piastrella. Le inversioni di tendenza si costruiscono lentamente. Il primo brusco ribasso trova sempre compratori, il primo brusco rialzo trova sempre venditori
19 I minimi impiegano più tempo a completarsi dei massimi. L'avidità agisce molto più in fretta della paura e causa quotazioni che cadono sotto il loro stesso peso
20 Battete in velocità la massa sia entrando che uscendo dalla porta. Voi dovete prendere il loro denaro non loro il vostro

Navigando sui siti di finanza e facile trovare questo riquadro che riassume in venti "proverbi" quelle che possiamo definire le "dritte" da seguire. Naturalmente, il gergo estremamente tecnico, le reme comprensibili sono agli addetti ai lavori.

cui si sconsiglia di operare in tal modo a chiunque abbia risorse finanziarie ed esperienza limitata e bassa tolleranza al rischio". (Fonte MilanoFinanza).

Senza pur fare dell'allarmismo ingiustificato, dobbiamo tener presente l'impegno in termini di tempo e calcolare il rischio economico. Consapevoli di tutto ciò, possiamo cominciare ad operare.

Proprio in questi giorni stanno uscendo sul mercato trader che permettono di "fare le ossa" senza rimetterci l'osso del collo. Xelion, la nuova sim on-line di Unicredito Italiano, www.xelion.it permette di simulare, con un abbonamento di prova di un mese, una gestione azionaria. L'idea è quella di informare la clientela e fornire servizi e guidare anche chi muove i primi passi nel settore del Trading on line.

Per fare di ogni utente un potenziale investitore on line, Louise (www.louise.it) mette a disposizione la prima e unica "palestra" per allenarsi nella compravendita via Internet dei titoli mobiliari del MIB30.

Indubbiamente la grande crescita dei trader e l'incertezza delle borse mondiali, ha spinto vari operatori a trovare soluzioni-compromessi che permettano da un canto l'uso di Internet e dei programmi di Trading on line, dall'altro garantiscano l'investitore su di un "rischio controllato".

E' questa, in breve, la proposta di Banca 121 (www.banca121.it). "121 Risk Control" è un nuovo strumento per il Trading on line che consente ai clienti di operare senza subire alcuna perdita. In dettaglio, "121 Risk Control" è un contratto, con durata di 3 o 6 mesi (a scelta del cliente e rinnovabile), che permette di accedere a un sistema di Trading on line sul Mib 30. Il cliente può acquistare o vendere nell'arco della giornata, entro un limite massimo di transazioni stabilito dal contratto.

Se alla scadenza del periodo previsto dal contratto la sommatoria dei risultati delle transazioni effettuate giornalmente dal cliente è positiva, la Banca gli riconoscerà l'importo totale degli utili realizzati; se la sommatoria risulta invece negativa, le perdite non saranno addebitate al cliente.

Il rischio, pertanto, è sotto controllo ed è limitato all'importo versato alla sottoscrizione di "121 Risk Control". Tale importo costituisce il premio che il cliente deve corrispondere alla Banca per la copertura del rischio.

Sicuramente molti altri si stanno

I 15 Comandamenti (per investire bene) di Francesco Carlà

1 Impara a farti le tue analisi; Non è poi così difficile. Io credo moltissimo nelle analisi fondamentali: una società non è solo un simbolo e un mucchietto di numeri. E' molto di più. Grazie ad Internet possiamo saperne moltissimo. Sulle società.

2 Non credere a tutto quello che leggi; La maggior parte degli analisti sono pagati per far vendere azioni. Per questo mi fido solo degli analisti indipendenti. Fallo anche tu.

3 Non scegliere un broker solo per il prezzo; E' possibile che ci siano spese nascoste. O peggio. E magari quando ti serve non funziona.

4 Impara quando è il momento di vendere; Non è vero che è meglio un uovo oggi di una gallina domani. Non sempre. A volte invece di un uovo puoi avere un intero allevamento di pollastri. Quelli che hanno venduto le ottime azioni che hai comprato tu.

5 Controlla le tue emozioni; La borsa è una metafora dell'esistenza. Solo i disciplinati vincono. Gli altri perdono sempre. Anche quando pensano di aver vinto.

6 Guarda dove investono i vincitori; Se Paul Allen (fondatore di Microsoft con Gates e solo un po' meno ricco di lui) compra un'oscura società Internet chiamata Go2net (gnet-nasdaq), un motivo ci deve essere. Grazie ad Internet ci sono un sacco di modi per sapere dove mettono i soldi i winners.

7 Controlla dove mette i soldi la società; Seguire la cassa della company è un buon sistema per sapere cosa fare.

8 Ricorda che le azioni più care possono essere sottovalutate; Spesso si perdono soldi a comprare azioni di società che scendono. Se scendono ci sarà un motivo. Di sicuro.

9 Tieni d'occhio il management; Vai dove vanno i managers migliori. Impara a conoscerli e non li perdere di vista. Mai.

10 Cerca di prevedere il futuro; La finanza è il futuro dell'economia. Quello che succede giorno per giorno spesso non serve a nulla. Se non per le indicazioni che può dare sul futuro. E' solo quello che conta: il futuro.

11 Ascolta e comprendi prima di agire; Se non hai capito bene farai di sicuro dei disastri.

12 Non insistere quando non funziona; Si perdono un sacco di soldi a fare quelle insensate average down: comprare altre azioni di una società che sta andando male.

13 Convinci te stesso se vuoi convincere il mercato; Come puoi sperare che il mercato vada in una direzione in cui tu per primo non credi?

14 Non pensare mai che la finanza sia un casinò; Se continui a pensarlo è meglio Las Vegas: almeno lì sai quali sono le tue probabilità di vincere.

15 Più sai e più guadagnerai. Le tue probabilità di profitto sono uguali alla tua conoscenza del mercato. Sempre.

http://www.finanzaworld.it

muovendo in questa direzione. Non ci resta che aspettare e vedere l'evolversi della situazione economica mondiale, le borse e gli scenari che si verranno a delineare. Il flusso di denaro indotto dal mercato dei trader è ormai troppo elevato ed è quindi appetibile per le Sim e gli istituti finanziari. Tutto questo si tradurrà in una sempre maggiore offerta a beneficio del risparmiatore, in termini di commissioni e qualità dei servizi. MC

Windows Millennium Edition

di Aldo Ascenti

Sarà chiamata Millennium Edition e rappresenterà l'ultimo atto del lungo percorso del codice di Windows 9x, già dato per spacciato con l'avvento di Windows 2000. Con la saggezza della maturità Windows ME risolve, invece, molte delle difficoltà e inefficienze delle versioni precedenti, suggerite dalle esperienze di milioni di utenti raccolte da Microsoft in anni di leadership indiscussa.

In attesa di vedere il nuovo sistema invadere gli hard disk di quasi tutti i notebook e desktop di prossima commercializzazione abbiamo avuto a disposizione una release beta 3, che dovrebbe essere il preludio all'edizione definitiva, i cui primi esemplari cominceranno a piovere nei negozi mentre leggerete queste pagine.

Chiarezza d'intenti

Mai come in questo caso un sistema operativo Microsoft nasce con obiettivi ben dichiarati: rendere la vita più facile a quella sempre più grande mole di utilizzatori che vedono il computer come un apparecchio domestico, destinato allo svago, all'educazione e alla produttività personale.

Le innovazioni presentate interessano quindi, in modo particolare, la semplicità d'uso e di gestione, con limitati ma efficaci ritocchi all'interfaccia e grande attenzione ai nuovi strumenti di acquisizione audio e video, come le fotocamere digitali o gli scanner di ultima generazione, che si avvantaggeranno della tecnologia denominata WIA (Windows Image Acquisition) che individuerà le periferiche di questo tipo collegate al sistema consentendone una gestione più diretta, con meno necessità di caricare software specifico.

Nulla di stravolgente dunque, con la sola eccezione, forse, della definitiva scomparsa dell'arrugginita "modalità MS-DOS". In Microsoft dichiarano comunque che chi è rimasto ostinatamente affezionato a qualche vetusto applicativo scoprirà che probabilmente è possibile continuare ad usarlo in una finestra, grazie ad un ulteriore miglioramento della già buona gestione dei box MS-DOS delle edizioni precedenti. Naturalmente, nei casi più critici, sarà ancora possibile avviare il PC con un disco di boot contenente il vecchio sistema operativo. In compenso, la mancanza di una fase di avvio che passi per l'MS-DOS rende il bootstrap di un sistema con Win ME sensibilmente più veloce, senza alcun lampeggiare fugace di inutili messaggi in modo carattere.

I ritocchi all'interfaccia rendono il nuovo sistema più simile a Windows 2000. Il menu Start è più "navigabile" e si adatta mostrando solo le voci più utilizzate. Si diffonde il meccanismo di aiuti a fumetti per i neofiti.

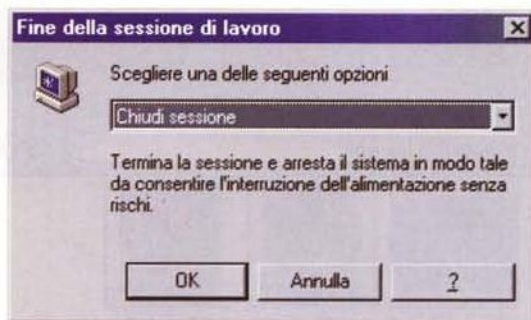
Un PC in buona salute

Comunque la pensiate sull'affidabilità dei sistemi Windows, lo spazio per migliorare non manca di certo. Nel nuovo sistema Microsoft ha integrato una serie di caratteristiche, raccolte nella denominazione "PC Health", volte ad acquisire una rinnovata stabilità e, soprattutto, ad aiutare l'utente inesperto a gestire le situazioni di emergenza.

Con l'espressione System File Protection (SFP) è indicato un meccanismo di sicurezza contro la troppo frequente eventualità che applicativi dal comportamento poco ortodosso sovrascrivano file e librerie di sistema con versioni più vecchie o alterate. Il sistema adottato dall'SFP non è propriamente una novità, visto che già Windows 98 avvisava in situazioni di rischio e ripristinava se necessario i file modificati, ma questa implementazione dovrebbe essere più sicura e vincolante, forse con qualche rischio in più per il corretto funzionamento di programmi vecchi o progettati con poca cura, ma con sicuri vantaggi in termini di affidabilità ed efficienza di tutto il sistema.

A sinistra, il Media Player 7.0 è in grado di ricercare autonomamente tutti i file multimediali presenti nel sistema, creando un comodo archivio.

A destra , la dialog box di chiusura è simile a quella di Windows 2000, e nei notebook o nei desktop con sistemi di power management avanzati sarà possibile anche "ibernare" il PC.

Il nuovo Media Player può cambiare "pelle" con facilità, anche attingendo alle abbondanti risorse disponibili sul Web.

Una centrale per aiuti e risposte

Un sistema operativo "domestico" non può prescindere dall'efficacia del suo sistema di guida in linea. Nasce così l'Help Center, rinnovato nell'interfaccia, molto più simile ad una pagina Web, e nella sostanza, grazie ad un sistema di ricerca e organizzazione delle informazioni davvero innovativo. Nell'Help Center, infatti, potranno essere aggregate documentazioni sia di Microsoft che di terze parti, reperite nelle fasi di installazione locale di nuovi applicativi o direttamente attraverso Internet, così che le informazioni in esso contenute siano sempre complete e aggiornate.

Con questo sistema di integrazione tra informazioni locali e remote, anche di terze parti, si potrà consultare la guida per qualunque problema software o hardware, poiché anche i produttori di periferiche dovrebbero mettere a disposizione di questo strumento eventuali offerte di supporto, come l'aggiornamento dei driver o le FAQ più significative. Inoltre l'uso della Rete delle Reti consentirà una comunicazione bidirezionale tra utenti e case produttrici, attraverso un meccanismo di trasferimento automatico di informazioni sul sistema in uso, con scopi, speriamo, solo di diagnosi dei problemi di funzionamento.

Sempre dall'Help Center sarà poi possibile attivare una delle innovazioni più significative di questo nuovo Windows, ovvero il ripristino del sistema ad una qualsiasi data precedente ad un eventuale malfunzionamento. Si realizza, così, qualcosa di simile a quanto già ottenuto da utility di terze parti, con un System Restore che viene ora gestito direttamente dal sistema operativo e consentirà di tornare a date scelte dall'utente, come prima di un'installazione a rischio, o di affidarsi ad un sistema di check point predefiniti, facilmente sfruttabili anche dagli utilizzatori meno smaliziati.

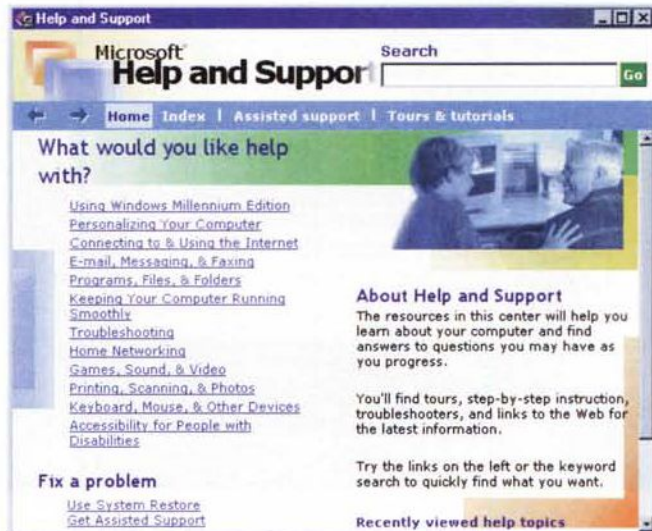
Aggiornato senza fatica

L'efficienza di un sistema operativo richiede continui aggiornamenti, spesso da scaricare da Internet sotto forma di patch e software installabile. Il sistema di AutoUpdate di Windows, già presente nell'edizione 98, è ora in grado di riconoscere quando l'utente è collegato ad Internet e di sfruttare i momenti di inattività del modem per scaricare, poco per volta, le componenti necessarie all'aggiornamento. Al termine del download, che potrà essere completato anche dopo numerosi collegamenti in maniera trasparente all'utente, il sistema informerà della possibilità di effettuare una procedura di update e chiederà il permesso di continuare con l'installazione. L'AutoUpdate sarà comunque personalizzabile completamente, adattandosi alle necessità di ogni utilizzatore.

Driver firmati

Parlando di aggiornamenti non va dimenticato che una delle ragioni alla base del rilascio di una nuova versione di Windows è la necessità, soddisfatta dalla Millennium Edition, di supportare tecnologie emergenti come i sistemi di memoria di massa USB, i mouse a cinque pulsanti, le tastiere con comandi di navigazione e così via. Per tutte le periferiche che non sarà possibile includere nell'elenco di quelle direttamente supportate al momento del rilascio bisognerà ricorre ai consueti driver, la cui talvolta imperfetta affidabilità è stata causa di instabilità e malfunzionamenti. Per scongiurare questo pericolo Microsoft ha lavorato in accordo con numerosi produttori di hardware per sviluppare un programma di certificazione dei driver, così da dotare Win ME di un sistema per distinguere i prodotti affidabili da quelli insicuri, che verranno installati a rischio dell'utente. La configurazione di una nuova periferica sarà, inoltre, un procedimento più semplice che in passato. Windows ME, di fronte alla necessità di installare un nuovo driver, scandaglia le unità CD-ROM alla ricerca della directory corretta, evitando perdite di tem-

A sinistra, la cartella "immagini" è il luogo in cui il sistema consiglia di posizionare i nostri file grafici. Gli oggetti in essa contenuti appariranno come thumbnails di facile riconoscimento.

A destra, sembra una pagina Web ed è invece il nuovo help. I link a siti internet veri e propri non mancheranno, trasformando il sistema di aiuto in una vera e propria "centrale" di apprendimento e soluzione dei problemi.

Il bello del nuovo sistema è l'alto grado di personalizzazione, tra l'altro facilmente accessibile da menù semplificati.

L'attenzione agli utenti meno esperti si manifesta anche con messaggi come quelli che avvisano dei risultati della cancellazione di un collegamento.

Conferma eliminazione collegamento

Eliminare il collegamento a Windows Media Player? Questa operazione non disinstallerà l'applicazione.

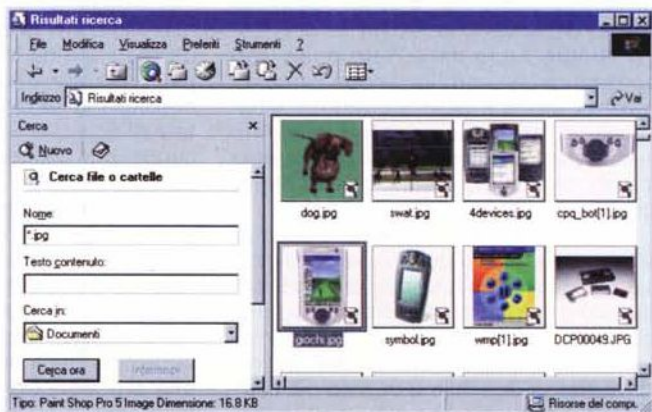
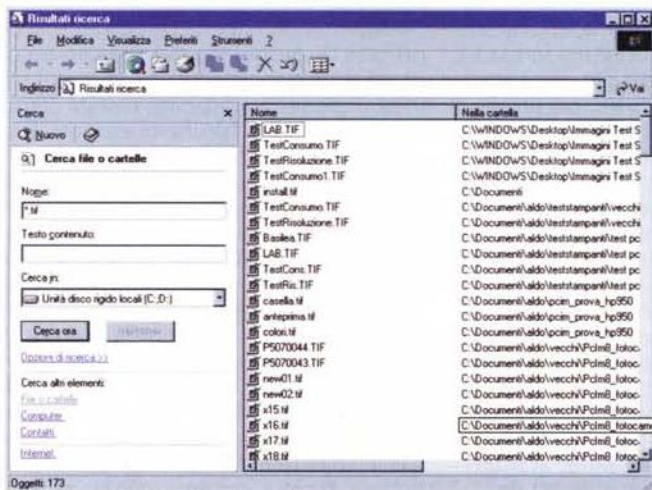
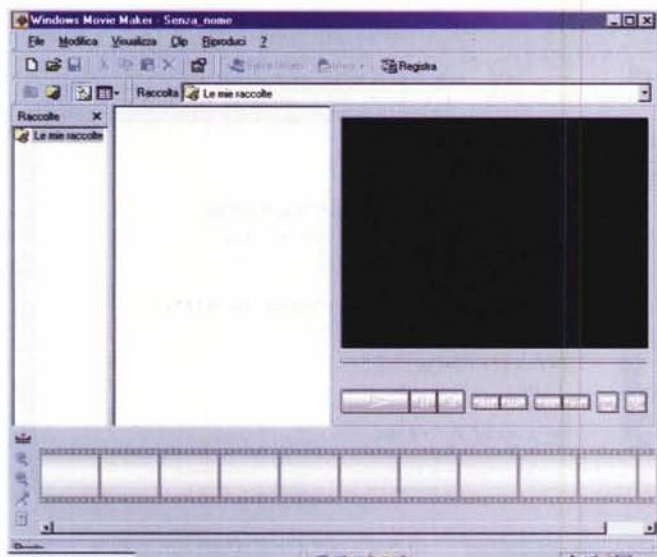
Sì No

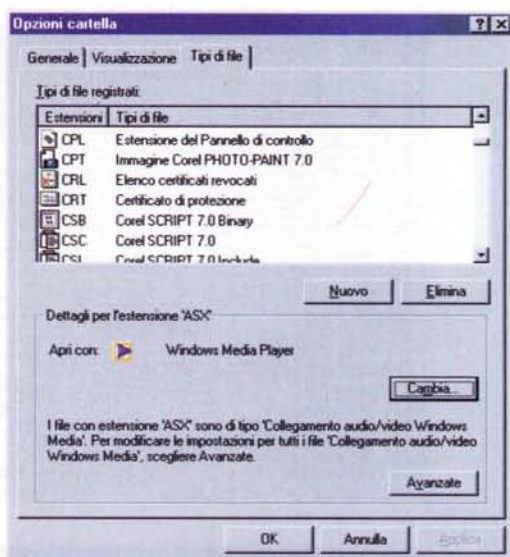
Per disinstallare Windows Media Player, utilizzare Installazione applicazioni nel Pannello di controllo.

po e confusioni che si generano quando il percorso dei driver è complesso e i nomi non sono autoesplicativi. In più i driver delle periferiche USB vengono adesso copiati nel sistema già durante la fase di installazione, prevenendo la necessità di accedere molte volte al CD del sistema operativo. Se il nostro PC è in grado di sfruttare la tecnologia ACPI (Advanced Configuration and Power Interface), le periferiche realizzate secondo questo standard potranno, con Win ME, essere rimosse o aggiunte al sistema senza alcuna precauzione particolare, rendendo possibile la sostituzione "a caldo" di hard disk o CD-ROM senza nemmeno aprire lo châssis del computer o staccare l'alimentazione.

L'installazione

Effettuare l'upgrade da Windows 98 su un sistema un po' datato (64 MB di RAM e poco più di 300 MHz per il processore) richiede una buona dose di pazienza, almeno con la versione beta 3. Nulla di complicato, beninteso, solo tempi di attesa piuttosto lunghi, poco meno di un'ora, e una serie di ben quattro riavvii. Va segnalata la possibilità offerta dall'installazione di preservare i file del vecchio sistema operativo, così da poter ritornare sui propri passi se i risultati non dovessero soddisfare.

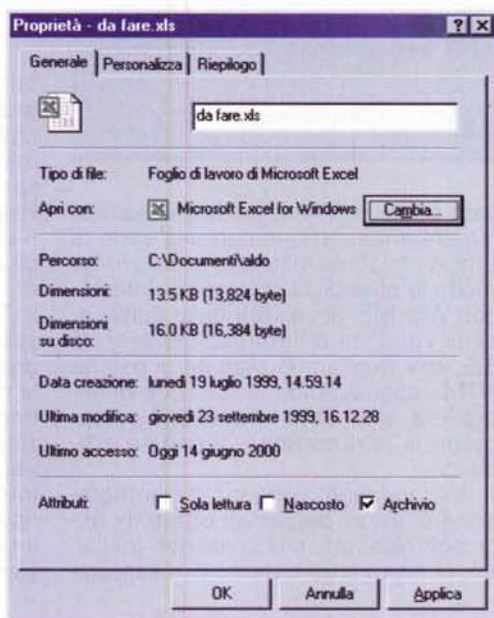
Per il resto l'installazione è completa-

La schermata di ricerca è ora accessibile da qualunque cartella, ed è la stessa già adottata per Windows 2000. Ideale per chi ha già dimestichezza di ricerche sul Web.

A sinistra, con Movie Maker è facile montare in casa i propri filmati, magari trasferiti da una videocamera digitale attraverso l'ingresso FireWire.

A destra, finalmente le associazioni tra eseguibili ed estensioni sono gestite in modo semplice e razionale.

A lato, dalle proprietà di ciascun file è possibile cambiare l'applicazione scelta per l'esecuzione di un certo tipo di documento.

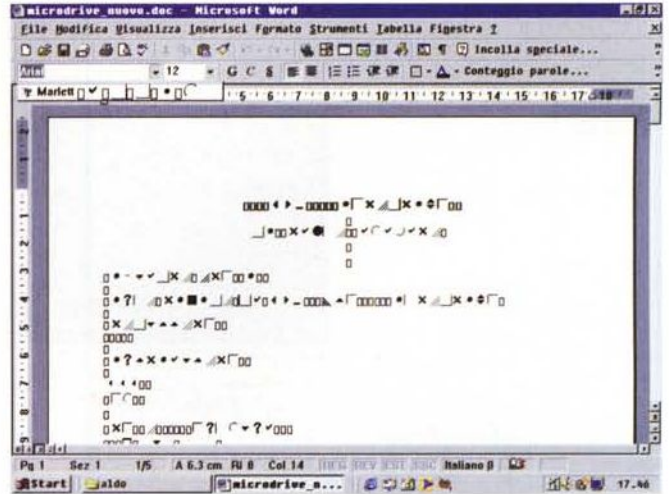
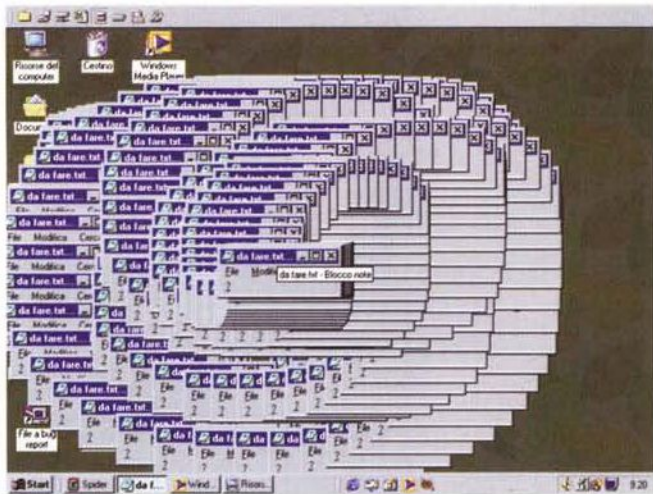
mente automatizzata, e l'intervento dell'utente è limitato all'inserimento del codice prodotto e a reperire un floppy per creare il disco di ripristino. Il programma di setup è talmente a prova di errore da impedire i riavvii del sistema finché non si è rimosso il dischetto dal drive. Ancora più sofisticata dovrebbe essere la procedura di configurazione di un PC appena acquistato con Win ME. In questo caso l'installazione dovrebbe avvalersi addirittura di un personaggio animato e parlante, in grado di guidare passo passo il nuovo utente durante il setup della macchina. Successivamente si potrà avviare una fase di apprendimento per imparare a conoscere le caratteristiche principali del sistema e le procedure di navigazione tra le finestre e di uso del mouse.

L'interfaccia

La prima cosa che si nota al termine dell'installazione è la notevole somiglianza con Windows 2000. I due sistemi, in effetti, dovrebbero, prima o poi, confluire in un unico prodotto, magari pacchettizzato per soddisfare le esigenze dell'utenza professionale e di quella consumer.

Compare così il cestino ovale ed il menù Start che mostra solo le voci più utilizzate (smart menu). Qui e là alcuni fumetti fanno capolino a chiarire alcune novità, ma per il resto non c'è di che essere spaesati: ogni cosa è al solito posto, a portata di mouse. Le novità più significative vengono a galla gradualmente, senza traumi, come il nuovo "trova" che può essere attivato con l'apposito pulsante da qualunque finestra aperta, e presenta un'interfaccia simile ad un motore di ricerca, come se ne vedono sul Web. Basterà, poi, far apparire le proprietà di un qualsiasi documento o immagine per vedere che la finestra di dialogo è arricchita da un pulsante "cambia", con il quale è possibile accedere alla gestione delle estensioni. Questa è forse la più utile delle innovazioni del nuovo sistema: la semplicità con cui sono finalmente organizzate le associazioni tra documenti e file eseguibili, troppo a lungo rimaste ancorate ad un meccanismo complesso e fallace.

Notevoli anche le possibilità di personalizzazione dei menù, della barra di start e delle finestre, adattabili con maggiore flessibilità rispetto all'edizione precedente, ma soprattutto attraverso menù più accessibili e immediati. Aria di rinnovamento anche per molte, classiche utility di sistema, come lo ScanDisk e il Defrag, che adesso supportano pienamente unità di notevoli dimensioni, come i sempre più frequenti dischi da 30 GB. Tra l'altro, lo ScanDisk si attiva al riavvio del sistema ogni volta che questo è stato chiuso erroneamente, senza passare dalla versione in modalità carattere. Altra comoda novità riguarda la gestione delle immagini, che si avvale di uno strumento di anteprima più potente e versatile e di una cartella speciale, all'interno della quale le immagini vengono visualizzate come miniature, facilitandone l'organizzazione e la ricerca. Cambia qualcosa anche sul fronte del risparmio energetico: i sistemi che lo consentono potranno avvalersi della modalità di ibernazione, attraverso la quale il sistema si congelerà salvando il proprio stato sul disco, come avviene su quasi tutti i notebook ad opera di utility specifiche di cui non si dovrebbe più sentire il bisogno.

Suoni e immagini

L'attenzione particolare alle nuove frontiere dell'home entertainment ha portato allo sviluppo e all'integrazione in questa Millennium Edition di potenti strumenti per la gestione di elementi multimediali. Il Media Player 7.0, di cui abbiamo già parlato sulle pagine di MC, è diventato un software estremamente completo, altamente integrato con il Web e

La beta 3 non è risultata priva di qualche comprensibile comportamento inatteso. La maggior parte dei problemi dovrebbero senz'altro essere risolti con l'edizione definitiva.

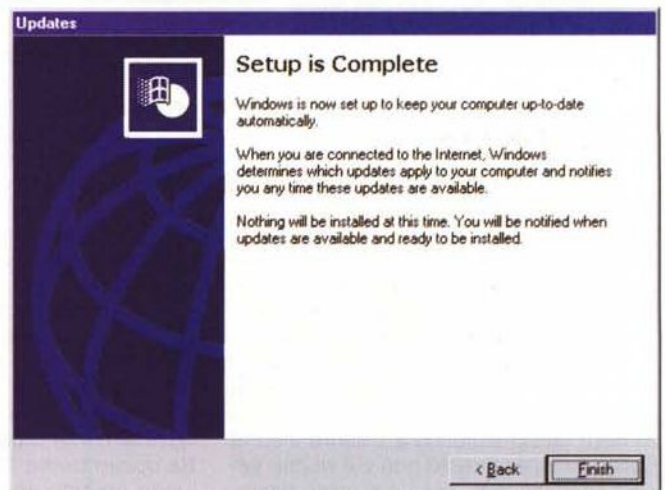
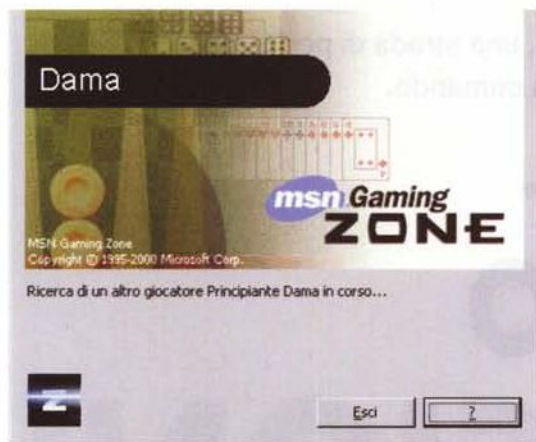
oltretutto notevolmente personalizzabile. Con questo programma sarà possibile archiviare tutti i file multimediali disponibili in locale o in rete, copiare sull'hard disk interi CD musicali comprimendoli fino a metà della dimensione di file MP3 e trasferire l'audio su periferiche come riproduttori digitali portatili e schede di memoria CompactFlash o SmartMedia. Per gli amanti dell'editing video, invece, Microsoft offre con la Millennium Edition il programma Movie Maker destinato a venire incontro alle esigenze di chi cercava uno strumento semplice e ben integrato nel sistema operativo per montare da solo filmini amatoriali. Con Movie Maker basterà dotare il vostro PC di un ingresso FireWire per sfruttare il collegamento con una videocamera digitale, comprimere e dividere i filmati applicando effetti di grande impatto. Se invece possedete una fotocamera digitale WIA-enabled potrete scaricare le immagini semplicemente collegando l'apparecchio ad una porta USB. Si potranno quindi creare cartelle specifiche con funzione di album fotografico attraverso pochi colpi di mouse e senza installare alcun software specifico.

Navigare meglio e giocare in rete

La fusione tra le risorse del Web e il sistema operativo è ormai una consolidata realtà, e Windows ME consolida questa impostazione con una serie di efficaci migliorie dedicate a chi sfrutta molto le possibilità di Internet. Intanto, con Win ME viene distribuita l'ultimissima versione di Internet Explorer, la 5.5, che migliora la stampa di pagine HTML aggiungendo la funzione di anteprima, e rende più facile agli sviluppatori la realizzazione di pagine efficienti.

Altri vantaggi vengono dall'integrazione di alcuni dei servizi offerti da Microsoft Network, che consente, tra l'altro, di attivare un sistema di messaggistica per comunicazioni private tra gruppi di utenti registrati. Per quanto riguarda i giochi, l'accesso a MSN Gaming Zone permette di sfidare avversari sempre nuovi a Backgammon, Hearts, Dama, Reversi e Spades, forniti con la Millennium Edition, e con tutti gli altri programmi ludici che seguiranno.

Tra le semplificazioni operate dagli sviluppatori del nuovo Windows va segnalato anche il rinnovato supporto per la creazione di piccole reti tra le mura domestiche. Con l'Home Network Wizard sarà più facile condividere tra diverse macchine una connessione ad Internet e localizzare stampanti e altre risorse di rete. Per ridurre al minimo gli interventi, parte del software di rete viene installato automaticamente col

La funzione di AutoUpdate permette di scaricare automaticamente gli aggiornamenti mentre si è connessi ad Internet, in modo trasparente e senza manifesti rallentamenti al collegamento.

A sinistra, data l'impostazione domestica del nuovo sistema operativo, non potevano mancare dei nuovi giochi, la maggior parte dei quali richiedono una connessione ad internet per cercare in MSN Gaming Zone qualche degno avversario umano da sfidare.

A destra, la nuova finestra di anteprima è sensibilmente più efficace e versatile.

primo setup, inoltre sono supportati nuovi tipi di rete in via di diffusione, come quelle tramite USB e FireWire e quelle che impiegano periferiche in standard Universal Plug and Play.

Come va la beta 3

E' ancora presto per trarre conclusioni su questa Millennium Edition, di cui bisognerà aspettare l'edizione definitiva per parlare seriamente di prestazioni e affidabilità.

Ad ogni modo riportiamo le prime impressioni ricavate dalla Beta 3, da considerare col debito distacco visto che molti piccoli errori e inceppamenti verranno sicuramente appianati quando il prodotto sarà commercializzato.

La prima cosa che si apprezza è la rapidità dell'avvio, che si avvantaggia dell'abolizione del passaggio attraverso il real mode dell'MS-DOS. Per il resto il sistema appare leggermente più lento dell'edizione precedente, almeno con 64 MB di RAM, per quanto riguarda la visualizzazione grafica, mentre sembra più veloce quando si tratta di gestire la cache delle memorie di massa.

E' evidente come in Microsoft si sia lavorato per rendere i messaggi d'errore meno frequenti e più comprensibili, inoltre, varie spiegazioni per i meno esperti sono state aggiunte quando si eseguono compiti difficili o ambigui.

L'upgrade dall'edizione 98 è riuscito con qualche difficoltà, poiché alcuni applicativi sono spariti dal menù avvio e la rete ha mostrato un certo rallentamento e problemi di visibilità dei client collegati.

Nessun problema, invece, nell'individuazione dell'hardware, poiché i driver sviluppati per Win 98 continuano a funzionare senza difficoltà anche con la Millennium Edition.

Ottima anche la gestione in finestra di vecchi giochi e applicazioni MS-DOS, che sembrano non risentire in modo significativo della condizione "subordinata" a Windows.

Quanto alla stabilità, il sistema non è andato in crash più frequentemente del suo predecessore, e questo è già un buon risultato per una beta, ma ha manifestato una serie di difetti grafici nell'aggiornamento delle icone e altri piccoli malfunzionamenti.

Nel complesso si ha comunque la sensazione di un sistema quasi definitivo, che richiede solo qualche aggiornamento e l'avvio del supporto on-line completo, che sarà integrato nell'efficacissimo Help Center.

Le impostazioni di visualizzazione delle cartelle possono essere impostate con semplicità e razionalità.

Il sistema di informazioni sul sistema in uso è integrato nel nuovo Help.

Un passo avanti

Passare a Win ME dall'edizione precedente è come salire su un'auto più lussuosa di quella a cui si è abituati: ci si sente circondati di mille piccole attenzioni che rendono più semplice l'attività di ogni giorno.

Tutto sta a vedere quanti dei bug che ancora affliggono la beta 3 saranno risolti in tempo per il rilascio, previsto dopo l'estate. Da quella data si potrà valutare l'upgrade al nuovo sistema, soprattutto se si intende dotare il proprio PC di periferiche di nuova concezione, che si avvantaggeranno maggiormente delle caratteristiche di questa Millennium Edition.

La soglia di configurazione hardware per usare il nuovo Windows sarà un PC di classe Pentium con 150 MHz e 32 MB di RAM, anche se rimane consigliabile raddoppiare questi numeri per avere la garanzia di lavorare decentemente. MC

L'arte è una strada che tracciamo davanti a noi, una strada di perfezione, un insegnamento, un monito, un comando.

Francesco Alberoni
(Corriere della Sera, 5 giugno 2000)

ENRICO COCUCCIONI

di Ida Gerosa

Venti anni fa ben pochi critici d'arte erano disposti a scommettere sulle potenzialità artistiche legate all'espansione dell'informatica e alla diffusione dei personal computer. Tra i primi critici italiani ad accorgersi di queste nuove opportunità per la ricerca artistica c'è **Enrico Cocuccioni**, classe '56, romano. Dal 1979, quando era ancora uno studente di architettura, egli comincia infatti a seguire in presa diretta gli eventi dell'arte e inizia un'attività giornalistica che lo porta a collaborare con le maggiori riviste del settore. Intorno al 1980 è attratto da alcune importanti novità nel campo della tecnologia televisiva: era infatti da poco iniziata l'epoca degli "effetti speciali" digitali e della **Computer Animation**. Tecniche destinate ben presto, come sappiamo, a favorire la nascita in TV di quel nuovo linguaggio, sempre più "sintetico" e dinamico, tipico dei videoclip musicali e delle sigle videografiche. Si lascia perciò coinvolgere da questo scenario iniziando anche l'attività di grafico televisivo. Ma sul piano della riflessione critica rimane, in quei primi anni '80, perlopiù legato alle vicende di un'arte che tendeva a rivalutare le tecniche espressive tradizionali come la pittura più che ad affrontare direttamente la nuova ondata tecnologica. Soltanto nel 1983, grazie all'iniziativa del gallerista Rinaldo Funari nasce a Roma uno spazio dedicato alle prime mostre di Computer Art. Pochi metri quadrati per esporre lavori realizzati con l'uso diretto dei primi personal computer da parte di alcuni giovani artisti, accanto a qualche prodotto sperimentale ottenuto grazie all'adozione di apparecchiature ben più costose ed esclusive (come quelle, appunto, in dotazione alle reti TV, dove invece la fase creativa era basata ancora sul progetto e sulla collaborazione di più operatori). Grazie dunque a quel sodalizio tra un critico e un gallerista nasce il fortunato slogan del **"Pulsante Leggero"**: una ironica sottolineatura della nuova condizione legata alla diffusione degli strumenti informatici in tutti i campi. Nel 1985 presenta al Festival di Locarno una sorta di **"Manifesto"** della nuova tendenza (realizzato però sotto forma di videoclip) in cui veniva evocato appunto il tema dello "sconfinamento" dell'arte e della critica dai tradizionali ambiti comunicativi ed espressivi. Nello stesso anno scrive un saggio sulla **Computer Art** pubblicato nel volume **Arte in Italia 1960-1985** (Politi Editore, 1988). In seguito si è dedicato soprattutto alla didattica riferita al campo del **"videodesign"** multimediale. Insegna **TV Graphics** presso **l'Istituto Europeo di Design** di Roma. Di recente ha curato la realizzazione di una nuova rivista telematica, dedicata all'approfondimento teorico dei complessi rapporti odierni tra arte e tecnologia. Rivista di cui è webmaster e direttore responsabile (www.lacritica.net)

Trovo invece che gli artisti e i pensatori più interessanti del secolo che si è appena concluso siano stati proprio quelli che hanno saputo affrancarsi dalla sostanziale insensatezza e pericolosità di ogni azione umana che venga intesa in chiave esclusivamente "tecnica", ovvero senza alcun riferimento a quella più ampia dimensione estetica che secondo noi si rivela in particolar modo nell'arte.

Vorrei compagni di pensiero

Da tempo continuo a riflettere sugli argomenti che accompagnano l'arte elettronica, e, per trovare compagni di pensiero, propongo le stesse domande a studiosi, a critici che stimo, ad alcuni artisti.

Vorrei trovare qualche punto di contatto tra tutti quelli che mi rispondono, per chiarire a me e a quanti seguono quest'arte alcuni argomenti incerti o oscuri che purtroppo ancora esistono.

Questa è la volta di un critico che fin da quando studiava all'università, incuriosito, si è avvicinato ad una realtà che si stava trasformando sotto i suoi occhi e con attenzione, con passione, con intelligenza ha cominciato ad approfondirla: Enrico Cocuccioni.

Nam June Paik

Ida Gerosa - *Da quando ci sono stati i veri mezzi a disposizione per cominciare a fare Computer art sono passati un po' meno di vent'anni. (Parlo di Computer art perché è quella che mi interessa.) Io stessa ho cominciato, come tu sai, nel 1983 con una macchina che era stata appena costruita in Italia e che andava sperimentata. Prima di quella data non esistevano i computer adatti a fare arte.*

Ebbene, non credi che oggi sia tempo di ignorare il mezzo di lavoro, ormai sufficientemente conosciuto dalle giovani generazioni?

Personalmente credo che per l'artista sia il momento di fare un lavoro approfondito di introspezione per riuscire a far emergere nell'opera l'essenza umana, e non più semplici accordi di forme e di colori (come se ne vedono tanti oggi), e che per il critico, per lo studioso sia tempo di considerare l'opera a sé stante, dimenticando la matrice di origine.

Tu che ne pensi?

mettere l'accento solo sul computer significa, come osservavi tu giustamente, vedere solo un aspetto e dimenticare il circuito completo che include necessariamente l'artista, nonché il fruitore dell'opera.

Enrico Cocuccioni - La diffusione del computer a tutti i livelli è ormai un dato di fatto. Si tratta ormai di capire quale ruolo occupa questa tecnologia nella nostra vita di tutti i giorni, visto che sul piano pratico non se ne può più fare a meno. Ma c'è un aspetto primario che accomuna il tuo lavoro artistico con il mio impegno sul fronte della riflessione critica: abbiamo in comune appunto una "credenza" nell'arte che ci fa ritenere pericolosa ogni spensierata e maldestra esaltazione del ruolo della tecnica. Il mio compito è allora quello di portare argomenti a favore di questa nostra "credenza" che, invece, molte persone oggi sembrano non condividere affatto.

A cominciare da molti autorevoli pensatori contemporanei che vedono proprio nel trionfo delle "ragioni" della tecnica le premesse per dichiarare ormai avvenuto un definitivo superamento dell'arte, come se la nostra fosse la semplice nostalgia di una mentalità arcaica che può sopravvive nel mondo attuale solo in forma illusoria. Trovo invece che gli artisti e i pensatori più interessanti del secolo che si è appena concluso siano stati proprio quelli che hanno saputo affrancarsi dalla sostanziale insensatezza e pericolosità di ogni azione umana che venga intesa in chiave esclusivamente "tecnica", ovvero senza alcun riferimento a quella più ampia dimensione estetica che secondo noi si rivela in particolar modo nell'arte. Farò due esempi per chiarire questo punto. Il primo è quello dell'antropologo che studia i "sistemi" alla base di un determinato ambiente culturale. Il secondo è invece quello del filosofo che interroga il pensiero proprio per "far emergere nell'opera - come hai detto tu poco fa - l'essenza umana".

Per il primo esempio vorrei citare il caso di Gregory Bateson (autore del famoso libro "Verso un'ecologia della mente").

Sappiamo che questo scienziato è giunto ad affermare la necessità dell'arte partendo dallo studio delle interconnessioni tra il mondo biologico e il mondo delle relazioni umane. Il secondo esempio che propongo è quello di Martin Heidegger, uno dei maggiori filosofi del '900, che arrivò all'arte proprio riflettendo in profondità sul significato della tecnica in rapporto alla nostra esistenza.

Bateson, partendo da quegli stessi presupposti "cibernetici" su cui si basano le odierne applicazioni informatiche, concepiva la mente non solo come qualcosa che sta nella nostra testa, poiché per lui anche il cervello umano deve essere considerato parte di un ecosistema più vasto che presenta globalmente caratteristiche "mentali" proprio grazie ad un complesso gioco di connessioni e di interazioni tra tutti gli elementi che ne fanno parte.

Egli, dunque, fa coincidere l'idea di mente con l'intero campo di relazioni che costituisce la biosfera. Come è facile intuire, questa concezione di Bateson può essere definita "Eco-centrica", in quanto più che mettere l'uomo al centro del Cosmo tende ad identificare la Mente con la totalità della Natura. In genere, però, le azioni umane vengono intese nel modo opposto, ossia in chiave "Ego-centrica": qui ci sono io, c'è la mia coscienza tesa verso uno scopo... il nostro fare viene dunque da noi descritto in termini di sequenze logiche (c'è un soggetto che usa degli strumenti, i quali servono a raggiungere un obiettivo e così via). Ebbene, la nostra coscienza e le nostre azioni finalizzate possono diventare i nostri peggiori nemici quando perdiamo di vista l'intero contesto di cui facciamo parte.

Adriano Abbado

IDA GEROSA

Artista di Computer art
i.gerosa@pluricom.it
http://www.mclink.it/mclink/arte

Contesto ecologico

Cocuccioni continua. Ma come "sentire" questa intima appartenenza ad un più ampio contesto ecologico? A questo punto lo scienziato Bateson non può fare a meno di evocare il campo dell'arte e della poesia come presupposti estetici che ci consentono di mantenere un rapporto positivo anche con gli aspetti più "inconsci" della nostra esperienza. Proviamo allora ad applicare queste ipotesi al nostro caso: quando, ad esempio, osserviamo un artista alle prese con il computer, possiamo descrivere la scena in molti modi, ma nessuna di queste descrizioni può essere del tutto neutrale e oggettiva. Se ci limitiamo a distinguere tra un oggetto (lo strumento) e una persona che lo usa in un certo modo (in questo caso l'artista), rischiamo di non comprendere il complesso gioco di interazioni che può crearsi tra l'artista, l'opera e il mezzo tecnico adottato.

Il suggerimento di Bateson sarebbe forse quello di applicare un modello "*cibernetico*" all'interpretazione di questo rapporto. Si tratta insomma di pensare ad un anello, ad un complesso rapporto circolare che include anche l'osservatore, più che ad una sequenza lineare e a senso unico in cui un autore usa una macchina per realizzare un suo progetto. Quel che crediamo di vedere nei termini di un semplice oggetto separato dal resto è in realtà solo un piccolo nodo in una complessa rete di entità interconnesse. Il computer, secondo Bateson, è soltanto un arco di un circuito più ampio che comprende sempre un essere umano e un ambiente "*... da cui esso riceve informazioni e su cui i messaggi che escono dal computer esercitano un effetto*".

"... lasciar entrare nel nostro mondo di tutti i giorni i prodotti della tecnica e allo stesso tempo lasciarli fuori, abbandonarli a se stessi comððe qualcosa che non è nulla di assoluto, ma che dipende a sua volta da qualcosa di più alto".

Shigeko Kubota

Ecco allora che mettere l'accento solo sul computer significa, come osservavi tu giustamente, vedere solo un aspetto e dimenticare il circuito completo che include necessariamente l'artista, nonché il fruitore dell'opera. Anche il critico, dunque, deve sentirsi parte di questo più ampio "anello creativo" se intende impegnarsi davvero nella comprensione di un'opera realizzata al computer.

il senso del compimento ideale di un'opera (anche dell'opera programmaticamente più "aperta") può essere a volte identificato solo con l'arco dell'intera produzione di un artista.

Dimenticare la matrice tecnica

Poi Cocuccioni conclude. Il tuo invito a dimenticare la matrice tecnica e a concentrarci sulla visione dischiusa dall'opera può qui essere da me interpretato, innanzi tutto, come la sottolineatura del fatto che l'arte, rispetto alla tecnica banalmente intesa, presume un rapporto veramente libero con lo strumento. Ma che cosa significa, in questo caso, un "rapporto libero"? Per tentare di rispondere a questa difficile domanda farò riferimento al secondo esempio che citavo prima, ovvero al pensiero di Heidegger.

Mi piace richiamarmi alle parole di questo filosofo anche se i suoi testi vengono oggi troppo spesso citati a sproposito, riducendoli al ruolo di una mera critica in chiave apocalittica verso il mondo della tecnica. In un suo testo del '59 dal titolo "*L'abbandono*", Heidegger affermava bensì con grande chiarezza che occorre "*... lasciar entrare nel nostro mondo di tutti i giorni i prodotti della tecnica e allo stesso tempo lasciarli fuori, abbandonarli a se stessi come qualcosa che non è nulla di assoluto, ma che dipende a sua volta da qualcosa di più alto*". Possiamo oggi affermare, conoscendo ormai l'opera complessiva di questo autore, che il "*qualcosa di più alto*" a cui si accenna nel testo, ha sicuramente a che fare con una "verità" che si rivela proprio nelle opere d'arte più esemplari.

chiunque può eventualmente "clonare" una tua immagine realizzata al computer ma nessuno, neppure con i più sofisticati strumenti, potrebbe fare davvero una simile duplicazione sull'intera tua opera...

Un ampio anello "creativo"

I.G. - *Concordo pienamente con quello che dici. Le tue parole spingono a riflettere su alcuni punti fondamentali: "la nostra coscienza e le nostre azioni finalizzate possono diventare i nostri peggiori nemici quando perdiamo di vista l'intero contesto di cui facciamo parte". E' stato vero in ogni epoca, l'arte ha bisogno di appartenere ad un ampio contesto, deve "essere" il periodo in cui vive. E, come tu dici, anche il critico deve sentirsi parte del più ampio "anello creativo" se intende impegnarsi davvero nella comprensione di un'opera realizzata al computer.*

Trovo eccellente il tuo riferimento alle parole di Heidegger, prese dal testo "L'abbandono".

Ecco, "il qualcosa di più alto", sono ancora le tue parole, ha sicuramente a che fare con una "verità" che si rivela proprio nelle opere d'arte più esemplari.

Ebbene, la domanda è questa: oggi, quanti artisti noti o molto noti hanno cercato e stanno ancora ricercando la "verità" nell'opera d'arte digitale? Voglio dire, quanti realmente si sono immersi, fusi con la realtà, con l'atmosfera che respiriamo ed hanno cercato di fondare l'estetica che vive e palpita all'unisono con tutto quello che ci attornia?

E.C. - Questo è proprio il problema

principale entro cui, ora più che mai, si dibatte il discorso della critica: sul piano teorico è facile predicare che tutti gli abitanti del pianeta siano a pieno titolo degli artisti potenziali, ma sul piano pratico gli esempi paradigmatici anche oggi sono molto difficili da individuare. Se è vero che l'arte si fa evento "di tanto in tanto e all'improvviso", è però anche vero che il senso del compimento ideale di un'opera (anche dell'opera programmaticamente più "aperta") può essere a volte identificato solo con l'arco dell'intera produzione di un artista. Prendiamo ad esempio il tuo caso: utilizzando le tecniche digitali tu rendi perfettamente riproducibile all'infinito ogni tua immagine. Ma una singola immagine probabilmente non basta per comprendere i diversi aspetti del tuo personale universo "poetico". Ecco allora che, per il critico o per il collezionista, conoscere l'intero sviluppo nel tempo del tuo lavoro significa farsi un'idea ben precisa della "vocazione" implicita nelle opere, cioè poter toccare con mano, per così dire, la tua determinazione nel portare avanti una ricerca. Questo peraltro significa che chiunque può eventualmente "clonare" una tua immagine realizzata al computer ma nessuno, neppure con i più sofisticati strumenti, potrebbe fare davvero una simile duplicazione sull'intera tua opera...

occorre che ciascuno di noi riscopra dentro di sé una propria vocazione creativa e sappia perciò trasformarsi a sua volta in un artista, al punto da immergersi fino a scomparire nell'apertura dell'opera, potendo solo così abbandonarsi alla sua misteriosa verità.

La misteriosa verità dell'arte

I.G. – *Perciò che cosa ne pensi delle mostre, degli eventi proposti oggi, sia dai musei che dai critici d'arte, rivolti più a stupire, sorprendere lo spettatore con opere che sembrano accattivanti, ma in realtà sono piuttosto lontane dall'arte, o meglio, dalla rappresentazione dell'estetica creata dall'arte elettronica, quindi dalla sua estetica?*

Mi sembra che tutti cerchino di far apparire l'arte elettronica come un fenomeno da baraccone e nessuno o pochi la considerino per quella che è: un'arte in crescita, un'arte che sta ancora creando una sua estetica che parla di un mondo completamente trasformato, un'arte difficile (forse) ma portata avanti, da chi la fa, con convinzione, dedizione, certamente con consapevolezza.

Credo che tutti quelli che operano in questo senso abbiano studiato, approfondito, sviscerato la materia che stanno trattando, credo che tutti sappiano esattamente quello che stanno facendo, sia quelli che propongono opere sorprendenti per accontentare un mercato e una critica che ancora si deve formare, sia quelli che hanno lavorato e continuano a lavorare per creare una nuova estetica e per portarla ad essere un'arte che fa finalmente sentire il suo battito del cuore.

E.C. - Concordo sul fatto che c'è molta confusione in giro. Il primo passo da compiere per orientarsi in un campo qualsiasi è quello di imparare a fare le opportune distinzioni. I grandi media presentano spesso queste ricerche espressive (quelle rare volte che ne parlano) mettendo tutto in un unico calderone dove per lo spettatore inesperto risulta pressoché impossibile distinguere una mera illustrazione realizzata in 3D per un telegiornale o per uno spot pubblicitario, da un'opera che non intende illustrare nulla e tuttavia dischiude nuove modalità di percezione e di comprensione estetica della realtà. La cosa ancor più grave, in effetti, è che questo talora accade persino in contesti dove la disinformazione culturale non è ammissibile: alludo, appunto, al campo delle riviste specializzate o delle rassegne d'arte.

Abbiamo certo ancora bisogno di luoghi fisici e occasioni d'incontro, ovvero di concreti appuntamenti espositivi, ma penso che a questo scopo sia meglio assumere come modello i luoghi di meditazione rispetto alle fiere o agli stadi.

Ida Gerosa –Proiezione sulla Fontana di Trevi, 1992

Ma non vorrei insistere troppo su queste disinformazioni e incomprensioni, per molti versi scontate e, almeno in parte, legate fatalmente alle inerzie fisiologiche dei grandi apparati mediatici o dell'industria culturale o del mercato dell'arte. Forse il problema va posto in termini ancora più generali: il fatto è che per "vedere", o meglio, "sentirsi parte" davvero di un mondo completamente trasfigurato dall'arte elettronica, ad esempio dai tuoi paesaggi virtuali, ossia da quella "natura pensante" evocata nelle tue opere, non basta, evidentemente, fare appello alle risorse del cuore, ma neppure solo a quelle dell'occhio o del cervello. Si tratta, piuttosto, come disse una volta il grande fotografo Henry Cartier-Bresson, di giungere a quell'istante magico in cui riusciamo a mettere l'occhio, il cuore e il cervello sulla stessa linea di mira. Ma perché ciò avvenga occorre che ciascuno di noi riscopra dentro di sé una propria vocazione creativa e sappia perciò trasformarsi a sua volta in un artista, al punto da immergersi fino a scomparire nell'apertura dell'opera, potendo solo così abbandonarsi alla sua misteriosa verità.

Come presenteresti una mostra di Computer art?

I.G. - *Trovo importante quello che dici, mi farebbe piacere capire alcuni concetti.*

Se tu dovessi organizzare una mostra ricorrente di Computer art come la penseresti, come la presenteresti?

Ti lasceresti andare a ripercorrere le linee organizzative abituali oppure stravolgeresti la consueta maniera di presentare le opere seguendo il filo dei tuoi pensieri, dei tuoi ragionamenti? E come?

Non pensi anche tu che sia necessario evitare

le "trappole" dell'usuale?

Quindi per fare in modo che l'autore, il critico, lo spettatore si "sentano parte" dello stesso contesto, come proporresti un evento di arte digitale?

E.C. - Eviterei, innanzi tutto, qualsiasi ostentazione di "potenza tecnologica". L'epoca delle tecnologie elettroniche e informatiche comporta infatti una diversa attitudine del pensiero rispetto ai modelli estetici e cognitivi legati ancora alla logica delle grandi installazioni, degli impianti monumentali, della spettacolarità di massa, ovvero al predominio delle tecnologie pesanti, tipiche della vecchia cultura industriale. Oggi si può partecipare in molte persone ad un evento anche senza stravolgere luoghi e ambienti, senza cioè quelle adunate oceaniche da parata militare in cui l'arte - dai quadri di Van Gogh ai più recenti "totem elettronici" - viene ancora presentata come una meraviglia della Tecnica da Esposizione Universale dell'Ottocento. Sentirsi parte di uno stesso contesto significa intanto rispettare le differenze. Tutte le differenze, anche le più lievi e quasi impercettibili. Dire che una persona che sta chiusa in una stanza davanti a un monitor sia "sola", isolata dal prossimo, o che mille persone in una piazza, invece, siano partecipi collettivamente di uno stesso evento, sono solo modi ingenuamente "realistici" per interpretare una condizione che può essere descritta oggi in termini ben diversi a partire, per esempio, dall'esperienza della Rete. Abbiamo certo ancora bisogno di luoghi fisici e occasioni d'incontro, ovvero di concreti appuntamenti espositivi, ma penso che a questo scopo sia meglio assumere come modello i luoghi di meditazione rispetto alle fiere o agli stadi. Forse il destino della **Kinetic Art** era proprio quello di finire tra gli oggetti di modernariato nei supermercati, così come certa **Computer Art** delle origini può trovare oggi la sua più logica destinazione nei "salvaschermi" dei computer. Ma "l'anello creativo" di cui parlo riguarda i percorsi estetici e mentali più che i singoli oggetti. Quel che può essere materialmente esibito in una mostra è necessariamente solo una piccola parte dell'opera d'arte digitale (e forse questo discorso vale, in qualche misura, persino nel caso delle opere realizzate con le tecniche più tradizionali). Se siamo consapevoli di questo, dobbiamo allora solo trarne le dovute conseguenze pratiche inventando nuove modalità di rapporto con l'attuale contesto della ricerca artistica. Non ho una formula generale da proporre, ma ritengo che l'evento in questione avrebbe oggi certamente molto a che fare con Internet...

Museo Virtuale

I.G. - *Qualche tempo fa ho letto sul "Sole 24 ore" un articolo molto interessante di Luca Molinari, dal titolo "Al museo con il mouse", Arte Digitale.*

Tra l'altro parla di un Museo Virtuale istituito al Guggenheim di New York e dice:

"Il Virtual Museum si presenta come una delle esperienze più estreme e insieme come una delle frontiere più stimolanti. Ma ancora più importante appare il cambiamento che potrebbe avvenire nel rapporto tra visitatore e opera d'arte.

Esiste nella cultura americana del dopoguerra un filone di ricerche filosofiche che, muovendo da Dewey e Whithead e cercando di coniugare pragmatismo e socialismo, ha considerato l'arte per tutti come uno dei mezzi di progresso per l'umanità. ...

L'esplosione di Internet e la sua diffusione sembra paradossalmente andare nella direzione prospettata da Dewey, con la possibilità ormai consolidata di visitare alcuni tra i più importanti musei del mondo stando a casa o a scuola. ...

La visita solitaria e silenziosa, attraverso il proprio computer appare completamente desacralizzata. ...

La stessa nozione del tempo è sovvertita, in quanto la visita può essere svolta in ogni momento della giornata e con ritmi legati unicamente alle esigenze individuali."

Che cosa pensi di tutto questo? Credi anche tu (io ne sono assolutamente convinta) che quest'arte è l'unica oggi a rappresentare la realtà, il contemporaneo, la nostra essenza trasformata, il nostro esistere? Pensi anche tu che l'arte tradizionale appartiene ormai solo al Museo tradizionale e non è più ripetibile e viceversa il Museo come è stato inteso fino ad oggi è adatto solo alle opere tradizionali?

E.C. - Sì, anch'io lo credo. Ma credo anche nella possibilità che il vecchio e il nuovo modello non siano necessariamente dei poli contrapposti ma possano dar vita a feconde relazioni tra loro, proprio come accade tra le opposte polarità che danno origine ad un cntinuo scambio d'impulsi o di segnali comunicativi: forse possiamo intendere queste due estremità complementari, appunto, come fossero le parti costitutive di un medesimo "circuito elettrico". Per quanto paradossale possa apparire questo discorso, dobbiamo tener presente che nei musei anche l'arte cosiddetta tradizionale non è affatto salvaguardata come tale, bensì come una serie di preziosi documenti storici o "beni culturali" da conservare. Meri oggetti, dunque, perlopiù da interpretare come testimonianze del passato o da "consumare" quali occasioni esemplari e ufficializzate di godimento estetico collettivo. Il che, ovviamente, non è detto rappresenti il destino migliore a cui aspira ogni singola forma d'arte! Come infatti ci ricorda Heidegger, solo all'interno della verità dischiusa dall'opera possiamo intuire quali siano le forme di salvaguardia ad essa più appropriate...

I.G. - *Un'ultima, difficile domanda.*

Partendo dai presupposti di oggi, come pensi che evolverà l'arte nei prossimi 50 anni? Come sarà, come sarà presentata e sotto che forma sarà vista, goduta, amata?

Anche se siamo nell'epoca del computer dobbiamo ammettere che il futuro dell'arte resta sostanzialmente imprevedibile.

Enrico Cocuccione ha ragione

Sì, certo è veramente difficile immaginare come sarà l'arte tra cinquant'anni.

Confesso che ogni tanto mi abbandono a riflessioni in questo senso... o a sogni?

Non so.

Immagino tante maniere diverse di fare arte e mi immergo in situazioni possibili e... impossibili con risultati molto differenti tra loro, ma di alcune cose sono convinta (anche se, naturalmente non so se sono nel giusto).

Credo che ci troveremo immersi nell'arte, che farà parte di tutti i nostri momenti quotidiani: la vedremo su grandi schermi ultrapiatti, o... forse su un altro innovativo supporto, sparsi un po' dovunque; forse gli stessi palazzi, al posto delle vetrate che proteggono l'interno dal sole e riflettono l'ambiente circostante, avranno vetri composti chimicamente in maniera tale da permettere riproduzioni di immagini in animazione.

Credo che la via sia quella di non poter prescindere dalla fusione di tutte le arti, per cui l'architettura, l'arte visiva, la musica saranno sempre presenti nella vita di tutti i giorni. E i Musei? Quelli "tradizionali" continueranno ad esistere per presentare le opere "antiche", ma il vero "museo" sarà la piazza, il palazzo, l'ambiente, il mondo creato dall'uomo.

Del resto, già oggi, il centro di New York è una grande scultura luminosa.

MC

Dagli all'untore, ovvero addosso alla Bulgaria!

di Raffaello De Masi

Oddio, penseranno i nostri cari lettori, perché il buon De Masi, sempre tollerante con tutti, ce l'ha con questo paese? Nessun timore, io ce l'ho solo con AdP, che "I love you" se lo porti, e per la Bulgaria nutro il più grande rispetto e affetto!

Il fatto è che il titolo di questo pezzo mi è venuto leggendo una delle news strillate con grande evidenza e intitolata "Bulgaria e virus". Nell'articolo viene evidenziata la distribuzione mondiale dei "produttori di virus", e pare che, dei 116 ceppi principali riconosciuti (beata gioventù, oggi siamo a cifre con cinque zeri) molti siano localizzati nei paesi dell'Est Europeo.

Già, ma perché la Bulgaria? "Le ragioni di questa origine inconsueta (ceppo bulgaro, N.d.R.) vanno ricercate, citiamo le parole dell'articolo, in tre diverse circostanze. In Bulgaria c'era, all'epoca, la più forte diffusione di personal computer del blocco sovietico. Essi però sono tutti di proprietà dello stato, e quindi lo sviluppo di un codice virale può essere considerato attività contro lo stato. Inoltre in tutto il blocco socialista non è consentito lo sviluppo di software a fini di lucro, e in genere la pirateria di software è piuttosto diffusa. E' verosimile che i programmatori bulgari che hanno realizzato questi virus abbiano pensato di dimostrare, nel male, la loro abilità, visto che non potevano farlo nel bene."

Insomma, un primato, anche se in negativo. Fatta salva, comunque, la traballante motivazione!

Passiamo a cosette più serie; HP, dopo aver acquisto Apollo, lancia la nuova versione del suo cavallo di battaglia, il 9000; questa famiglia di macchine, basata su processori 68040, offre numeri di tutto riguardo (128 MB di RAM, dischi da 1 a 4 GB, risoluzioni di 1280x1024, fino a 26 MIPS e 4,5 MFLOPS), con prezzi intorno a una trentina di milioni di lire. Epson sforna la milionesima stampante, e Algol presenta un pacchetto di e-mail per Windows 3.

Adobe annuncia una nuova release di PostScript, e Big Blue la nuova famiglia di computer PS/1. Da Nec sono annunciati nuovi CD-ROM, e Rochelle Communication offre, per poco più di due biglietti da cento dollari, un apparecchietto e un software che riconoscono il numero del chiamante.

Berlina o spider? Epson propone la stessa "macchina", 386/SX a 16 MHz, hard disk da 40 MB, in due differenti versioni. Come da programma, il modello portatile costa decisamente di più: settemilioni e mezzo contro cinque.

Davide contro Golia

Beh, in effetti, solo per le dimensioni; infatti la prima prova è dedicata al confronto (o sarebbe meglio dire, lo show) di due macchine Epson AX3s, perfettamente identiche salvo per il fatto che si tratta di un desktop e di un portatile. L'architettura interna e perfino alcuni cablaggi sono gli stessi, per cui la prova si riduce alla solita elencazione di caratteristiche tecniche (2 MB di RAM, processore 386SX, dischi rigidi variabili da 40 a 160 MB).

Più interessante, non foss'altro dal punto di vista storico, è l'AVR 3000/GS, uno scanner in b/n, a 256 livelli di grigio, formato A4 che legge una pagina in 30 secondi e costa la bellezza di cinque milioni! Zoltrix offre una scheda modem interna denominata ZX1896, con funzioni fax e rapporti di trasmissione di 2400 bps in fase dati e 9600 in fase modem. Giriamo pagina e troviamo un lanfax, prodotto dalla Alcom, che permette ad ogni utente di rete di spedire fax in maniera trasparente l'uno dall'altro (prezzo circa 5 milioni! ma c'è compresa una copia lite di PaintBrush).

Sempre per 5 milioni (ma che è, la fiera del prezzo unico?!?), troviamo la polaroid Freeze Frame, un apparecchiatura curiosa, a mezza strada tra una stampante di foto automatica e un visualizzatore-manipolatore di immagini presenti su un PC. Passando invece al software, ci troviamo tra le mani Microsoft Works 2.0, un old one che, pur in ombra, avrà e ha ancora un certo numero di affezionati.

Questa versione gira, manco a dirlo, ancora sotto DOS e incorpora una rinnovata sezione grafica. Ben altra grafica la vediamo in Draw Perfect 1.0, prodotto di grande pregio che si integra perfettamente nella famiglia di Word Perfect. Siamo ancora sotto DOS, ma l'ambiente è amichevole, anche se somiglia molto allo sfortunato GEM. Logitech CatchWord è invece uno scanner manuale (quelli formato rasoio elettrico) che, a fronte della spesa di qualche centone, garantisce una ricognizione "intelligente" (almeno così sostiene) dei caratteri di circa il 90%, a patto di avere mano ferma e velocità costante.

Il Polaroid Freeze Frame, in perfetto stile "Uovo di Colombo", permetteva di ottenere un hard copy a colori dello schermo, anche utilizzando le pellicole a sviluppo immediato della stessa casa americana. Per il set completo erano necessari quasi cinque milioni!

Con quattrocentomila lire, invece, era possibile acquistare la versione italiana Microsoft Works, uno dei più noti "prodotti integrati per tutte le esigenze". In prova la versione 2.0, rilasciata un paio d'anni dopo la versione iniziale.

Di seguito due mattoni tanto indigesti che ancora se ne ricordano i postumi, il Turbo Debugger 2.0 e il Turbo Assembler, nella medesima versione. TRS e device driver, esecuzione a ritroso, Assembler più comodo (come dire notte d'estate a Cuba più gelida) sono solo alcune delle chicche che spuntano dalla prova. Vi risparmio ulteriori torture e passiamo appresso, con l'analisi dei due grandi boss del DTP, PageMaker e Ventura, nella rubrica del buon Mauro, e una serie di consigli di Francesco Petroni, formato Suor Letizia, per vivere felicemente con la propria stampante!

La sezione PlayWorld è, in questa puntata, particolarmente nutrita, mentre in area Macintosh troviamo la prova di un form designer (a proposito, lo sapete che differenza c'è tra un mago e un medico? il mago fa la fattura...! eh, eh, risparmiatevi i commenti); da una serie di news inserite nelle stesse pagine scopriamo che 4 MB di RAM costano circa un milione (beh, in fondo, i prezzi stanno calando!) e che MacRenderman, nome famosissimo anche oggi nel mondo dell'animazione, entra nel campo della mela. Il resto fa parte delle rubriche, ed è stato dimenticato da tutti, meglio quindi non andarlo a svegliare. A presto. MC

I nuovi Celeron con "core" Coppermine128

di Franco Palamaro

Il processore FC-PGA Intel Celeron 667 MHz con "core" Coppermine128.

I processori Intel Celeron della generazione precedente sono basati su core Mendocino, a sua volta basato sul Deschutes, lo stesso del processore Pentium II.

La differenza consiste nell'integrazione di 128 KByte di cache L2 sul die del processore, alla stessa velocità di clock. Questa architettura, inaugurata con l'introduzione della CPU Celeron 300A, è rimasta immutata fino alla versione clockata a 533 MHz.

Recentemente, Intel ha cambiato l'architettura del processore Celeron, dotandolo dello stesso core del nuovo Pentium III Coppermine.

I nuovi Celeron hanno quindi la stessa tecnologia avanzata di trasferimento cache del Coppermine (con bus a 256 bit, per data rate che possono superare i 10 GByte/s!) e sono dotati delle istruzioni SSE.

Rispetto al Pentium III Coppermine, la dimensione della cache è dimezzata, passando da 256 KByte a 128; per questo motivo, il nuovo core dei Celeron si chiama Coppermine128.

La cache del Celeron Coppermine128, però, è gestita in modo leggermente diverso da quella del Pentium III Coppermine: quest'ultima CPU utilizza una cache "set" associativa a 8 vie, contro una cache "set" associativa a 4 vie del Celeron.

La tecnologia di metallizzazione è la stessa del Pentium III: 0.18 micron, con frequenze operative a partire da 566 MHz, Front Side Bus a 66 MHz e compatibilità FC-PGA Socket 370 (per cui è necessario dotarsi o di scheda madre compatibile, o dello stesso adattatore Socket370/Slot1 del Pentium III se si intende utilizzare questa CPU su una scheda madre Slot1).

Ulteriore (e interessante, almeno per quanto riguarda l'overclocking) differenza, la tensione di alimentazione: 1,5 Volt contro 1,6 del Pentium III Coppermine, e dissipa circa 18 Watt.

La presenza delle istruzioni SSE (SIMD Streaming Extensions) dovrebbe consentire ai processori Celeron di nuova generazione di superare ampiamente le prestazioni, a parità di frequenza di clock, delle CPU con core Mendocino.

Ovviamente, l'aumento di prestazioni è subordinato al supporto per queste istruzioni presente nell'applicazione in esecuzione.

Abbiamo testato il Celeron Coppermine128 a 667 MHz, provando anche un (relativamente) blando overclocking senza innalzare la tensione di alimentazione: da 66 MHz FSB a 75 MHz.

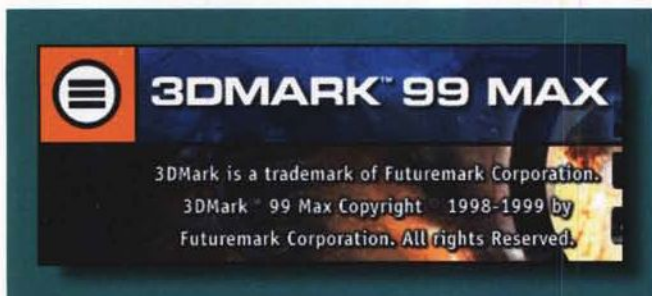
La scheda madre utilizzata per il test è la QDI Advance 10, dotata del chipset VIA Apollo Pro 133A, con 128 MByte di DRAM PC100 e scheda video Creative TNT2 Ultra con 32 MByte di RAM Video.

Questo chipset consente di impostare a frequenze diverse il FSB della memoria e del processore, per cui abbiamo settato la RAM ad una frequenza opertiva di 100 MHz.

Le prestazioni ottenute, misurate con il buon vecchio 3Dmark99, sono buone, anche se il Celeron Coppermine128 a 667 MHz non riesce lo stesso a superare le prestazioni di un Pentium III a 600 MHz, e si attesta sui livelli di una CPU P-III a 550 MHz.

L'incremento di prestazioni rispetto alla generazione precedente di Celeron dotati di core Mendocino è effettivamente significativo.

L'elevato fattore di moltiplicazione (10x!) del processore a 667 MHz non consente di utilizzare il FSB per la CPU a 100 MHz; a 83 MHz, il processore non è stabile, mandando regolarmente in crash la macchina dopo il boot; a 75 MHz, la frequenza operativa del "core" è di 750 MHz e il sistema risulta stabile.

Non dubitiamo che, aumentando la tensione di alimentazione dai 1,5 V delle specifiche di qualche decimale, saremmo riusciti a rendere stabile la configurazione anche a 83 MHz; purtroppo, il tempo è tiranno, e lo spazio anche...

Il benchmark 3DMark99 non é in grado di riconoscere correttamente la nuova CPU; dai risultati, però, sembrerebbe che sia comunque utilizzata l'ottimizzazione per il Pentium III e le SSE.

Benchmark 3Dmark99, con il FSB della scheda madre impostato a 66 MHz.

Benchmark 3Dmark99, con il FSB della scheda madre verso il processore impostato a 75 MHz; per questa prova abbiamo anche impostato la frequenza del bus della memoria a 100 MHz. Stante il moltiplicatore 10x della CPU, si ottengono 750 MHz di frequenza operativa.

I benchmark della CPU clockata a 750 MHz mostrano un buon incremento, rispetto alla frequenza base, intorno al 13,5 percento.

A questo proposito, le prestazioni della CPU "tarpata" dal FSB di 66 MHz e il prossimo arrivo delle CPU AMD Duron e Spitfire dovrebbero suggerire ad Intel di portare il FSB dei Celeron a 100 MHz.

Così come stanno le cose, infatti, gli unici a trarre grande vantaggio dalla frequenza del bus a 66 MHz sono i proprietari di sistemi "anziani", dotati di schede madri e memorie funzionanti a questa frequenza, e che possono aggiornare facilmente le prestazioni della loro macchina senza grossi costi (provvisto che il BIOS della M/B sia aggiornabile e che sia in grado di alimentare correttamente la CPU).

Oltretutto, essendo il moltiplicatore bloccato sulle CPU Celeron, non ha nessuna importanza quale settaggio è stato impostato sulle M/B, per cui, anche se sulla nostra M/B mancasse il moltiplicatore 9x o 10x, non è un problema.

Processore	Risultato
Current Processor, Chipset	CPU Dhrystone 2011 MIPS (1277933)
	FPU Whetstone 999 MFLOPS (537884)
AMD Athlon 600, 512kB SY, a750	CPU Dhrystone 1676 MIPS (1065191)
	FPU Whetstone 833 MFLOPS (448452)
Intel PIII 500, 512kB SY, iBX	CPU Dhrystone 1350 MIPS (858000)
	FPU Whetstone 670 MFLOPS (360700)
AMD K6-III 450, 256kB SY, MVP3	CPU Dhrystone 1149 MIPS (730253)
	FPU Whetstone 546 MFLOPS (293944)
Intel Celeron 366, 128kB SY, iBX	CPU Dhrystone 987 MIPS (627293)
	FPU Whetstone 490 MFLOPS (263796)

Benchmark sintetico SiSoft Sandra2000: i valori sono molto elevati, ma non riflettono le prestazioni del "mondo reale"; i valori si riferiscono alla CPU clockata a 750 MHz (FSB verso la CPU di 75 MHz e bus della RAM a 100 MHz).

Le prestazioni misurate da SiSoft Sandra2000 della CPU clockata a 75 MHz sono, a nostro avviso, un poco fuorvianti, essendo di un buon 14 percento superiori ad un AMD Athlon a 600 MHz.

E' bene ricordare che questo benchmark misura solo le prestazioni del processore e della cache senza utilizzare le tecnologie avanzate che potrebbero essere implementate nel processore stesso (come branch prediction, out of order execution, pipelining, ecc., e ottimizzazioni come SSE, MMX o 3DNow!).

Utilizzando il personal computer con le applicazioni di tutti i giorni, si nota una grande stabilità; l'overclocking non inficia minimamente l'affidabilità della macchina.

Per quanto riguarda le impressioni d'uso, rispetto alla stessa macchina impostata alla frequenza nominale del processore, il PC si comporta leggermente meglio.

Nell'uso normale l'aumento di prestazioni è pressoché impercettibile, ma all'avvio della macchina, nell'esecuzione di scompattamento di grandi file "zippati" e in tutte quelle occasioni nelle quali ci ritroviamo ad aspettare che il computer esegua una qualche operazione "pesante", ci accorgiamo che i tempi sono nettamente diminuiti.

Un'ultima parola riguardo al prezzo del processore, che mentre scriviamo, dovrebbe aggirarsi inorno alle 400-450 mila lire, IVA inclusa, visto il prezzo di 170 dollari USA per mille unità.

Si ringrazia Infoware Italia S.p.A. per aver messo a disposizione il processore utilizzato per il test.
Infoware Italia – Via M.Boldetti, 29 00162 Roma Tel. 06/86.32.15.76

MC

di Raffaello De Masi

Nero, versione 5.0

Nero Burning Rom 5.0

Ahead Software GMBH
Im Stoeckmaedle
76307 Carlsbad, Germania
http://www.ahead.de

Distribuitore:
Man S.a.s
Centro Direzionale, Isola G1
80143 Napoli
Tel. 081 7879503

prezzo L. 138.000

demo time limited full scaricabile dal sito.

Copiare, che bella cosa! Scagli la prima pietra chi, a scuola, non l'ha mai fatto! Si ricorreva ai mezzi più ignobili per passare o ricevere la versione dal vicino, e anche dal lontano, di banco. I mezzi per il trasferimento erano tanti, tutti a prova d'errore, e tutti degni, ci pareva, di far impallidire la più astuta delle signore Hari.

Ai tempi del liceo avevo avviato un fiorente mercimonio di compiti svolti e un servizio di passaggio di versioni da far vergognare gli specialisti di marketing di oggi. Una versione dal greco, forse la merce più pregiata, poteva valere, specie verso la fine dell'anno scolastico, anche una serata in pizzeria, mentre, per merce meno richiesta (esercizi di fisica, chimica, espressioni di trigonometria) ci si doveva accontentare di uno e talora mezzo pacchetto di sigarette, magari pure senza filtro! Ed erano previsti anche abbonamenti flat rate. Che volete, si tirava avanti la baracca!

Insomma, si copiava, e oggi, a tanti anni di distanza, non sono poi tanto sicuro che il buon professor Sauro e il burbero professor Magno non sapessero, in fondo, della cosa e, bonariamente, non facessero finta di non vedere. E pensare che allora mi sembravano due cerberi, pronti a troncare un braccio con un morso.

Mi sembrano tanto lontani, quei tempi, che quasi la memoria non riesce a distinguere tra quel che è il vero e l'immaginazione. I traduttori, i Bignami, i rotolini che le ragazze, soprattutto, confezionavano con pazienza e tenacia degne di una novizia in un convento di clausura, le noterelle scritte a margine dei versi della Commedia usando una matita n°1, senza calcare, illudendoci che esse fossero visibili solo a noi. Pensavo di aver dimenticato tutto ciò, di essermi ormai affranca-

Lo splashscreen di Nero, versione 5

to da quell'antico retaggio di amanuense.

Ma non è stato così, e oggi, a tanti anni di distanza, mi ritrovo a parlare di un grande copiatore, che, a paragone, le mie strategie di distribuzione dei compiti fanno la stessa impressione dei piani di Vercingetorige nei confronti delle tattiche di Giulio Cesare (caro professor Sauro, come vede, non tutto è andato perduto!).

Il fascino della carta carbone

Copiare, che brutta parola! Diciamo riprodurre! E nel campo della masterizzazione, accanto a numerosi produttori di hardware, si schierano giusto due o tre prodotti software.

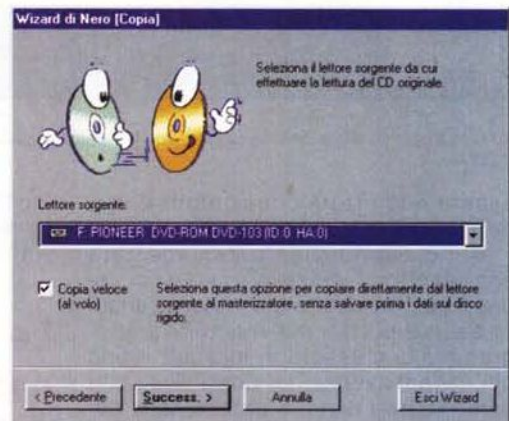
Anzi, per essere precisi, un paio, visto che gli altri, come CDBurner 3.8, possono essere considerati outsider, meno noti e diffusi. Di questi poi ne esistono anche versioni customizzate, su cui alcuni produttori hardware di gran nome ci hanno messo le mani, per personalizzazioni che sovente non vanno oltre la disposizione dei menu e la sostituzione delle voci degli stessi. Insomma, un bel vedere!

Ed eccoci a parlare di uno di questi due, Nero, chissà poi perché è stato chiamato così! Difficile dire se esso sia più diffuso del suo antagonista WinOnCD, fatto sta che la sua presenza sul mercato della masterizzazione è molto spinta. E questo anche grazie a certe sue caratteristiche di amichevolezza che ne hanno facilitato la notorietà, e a un'accurata attenzione verso l'interfaccia e verso il servizio clienti che, al giorno d'oggi, è forse la vera chiave di volta della diffusione del software.

Dal 3 maggio scorso è disponibile la versione 5 che, come ampiamente preannunciato dalla stessa casa produttrice, introduce una serie di caratteristiche da tempo reclamate dall'utenza. Il software si installa, come al solito, da CD e crea una cartella in cui è montato il pacchetto principale e una serie di librerie di supporto. In fase di prima installazione il programma viene localizzato nella lingua di default del sistema operativo, mentre se si sta effettuando l'aggiornamento dalla versione 4 occorre prelevare, dal sito, la libreria di supporto nella lingua prescelta. Sarà sufficiente espandere il file .zip che la contiene, e copiare i file così prodotti nella root principale di Nero, per ritrovarsi con tutto il software conversante nella lingua di Dante.

Usare Nero è quanto di più gradevole e immediato si possa pensare. I comandi sono tutti lì, e fanno proprio tutto quello che ci si aspetta che facciano; e, come buona misura, l'uso intensivo della tecnica del drag&drop non può che ulteriormente facilitare la cosa.

Qualche parola, in breve, su come si usa Nero, prima di descrivere le funzioni più avanzate introdotte nella versione 5. Il programma può essere gestito in due modi: attraverso un Wizard tanto semplice da sembrare banale, o seguendo direttamente tutte le procedure di creazione. I risultati sono gli stessi, ma seguire la seconda strada da un maggior senso di padronanza dell'ambiente e, per certi versi, può

Il Wizard in azione, tanto semplice da richiedere solo due o tre click del mouse per portare a temine una completa sessione di scrittura.

I formati standard di registrazione

La lettura del manuale è molto interessante non solo come supporto all'uso del programma stesso ma perché si dimostra mezzo divulgativo interessante e completo riguardo alle tecniche di masterizzazione. Come gli addetti ai lavori ben sanno, le conoscenze e gli sviluppi tecnologici della materia sono legati direttamente alla evoluzione della cosiddetta Biblioteca Arcobaleno. Questo curioso nome deriva dal fatto che il primo standard, realizzato nel 1980 da Sony e Philips, era descritto e illustrato in un manuale dalla copertina rossa. Gli standard successivi hanno mantenuto, nella loro bibliografia, lo stesso formato, cambiando il colore della rilegatura. Si sono creati quindi standard denominati Red Book, seguito da Yellow, Green, Orange, White e Blue.

Il manuale è altresì interessante in quanto contiene una serie di appendici di indubbio interesse riguardanti i mezzi d'uso, il gergo, i formati di registrazione, e la tecnologia stessa della registrazione. Insomma, un'opera interessante da leggere anche al di fuori delle normali sedute di lavoro.

Assumiamo il controllo della situazione, con la tecnica di realizzazione alternativa al Wizard. Anche qui si tratta di procedure del tutto intuitive e rapide da mettere a punto

essere addirittura considerato divertente.

Bene, cominciamo; all'apertura escluderemo l'uso del Wizard (vuoi vedere che alla nostra età ci serve ancora essere portati per mano), e il programma ci chiederà di indicare il tipo di CD da realizzare. Le possibilità sono diverse, ben dieci, a partire dalla copiatura diretta alla creazione di CD dati ibridi (ad esempio gestibili da sistemi operativi differenti, tipicamente Mac e Windows; è necessario un masterizzatore SCSI), alla produzione di CD video e supervideo e, ancora, a CD di boot. Ovviamente, il tutto, in multisessione o in tecnica di duplicazione assoluta.

Dopo di che siamo praticamente pronti al lavoro; l'ambiente si incaricherà di realizzare il CD fino a prodotto finito, stabilendo, se lo si desidera, anche regole di comportamento. In particolare Nero può eseguire un test di velocità di scrittura, stabilendo quella più acconcia al mezzo utilizzato, e, come ulteriore precauzione, eseguire una seduta di scrittura simulata, simulando l'intero processo senza però attivare il laser per la scrittura. In questo modo, pur con tempi dilatati, il processo di scrittura può essere considerato sufficientemente sicuro.

Le nuove caratteristiche della versione 5

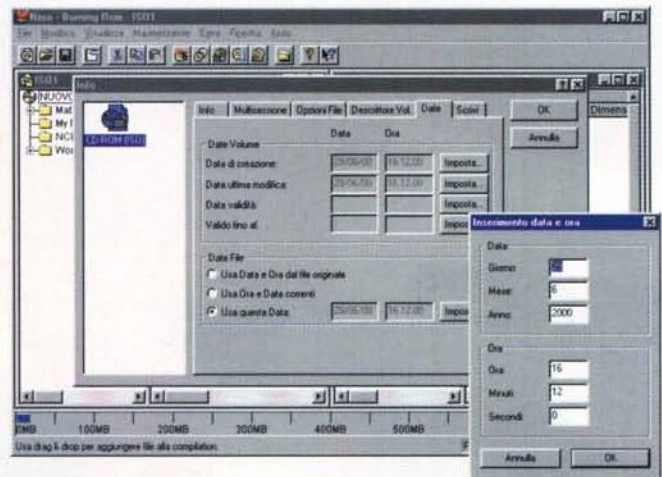
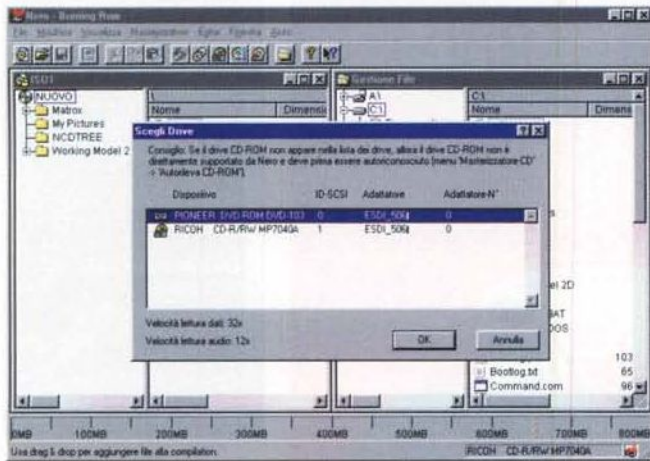
La nuova versione introduce una serie di caratteristiche originali che migliorano alcuni aspetti del programma di cui si era, in precedenza, da parte dei lettori, lamentata la carenza. Eccone una descrizione sommaria:

- scrittura multipla; il nuovo motore del programma, completamente riscritto nel codice, ha potenzialità multitasking molto migliorate; oggi è possibile scrivere, tra l'altro, su due masterizzatori contemporaneamente.

- scrittura di Cd SuperVideo; la disponibilità di questo nuovo standard (SVCD, estensione del VCD originale) permette di usare la tecnica di compressione MPEG-2 con codifica a bitrate variabile, con un miglioramento elevato della qualità dell'immagine, pur se a fronte di una riduzione dei tempi di registrazione disponibili.

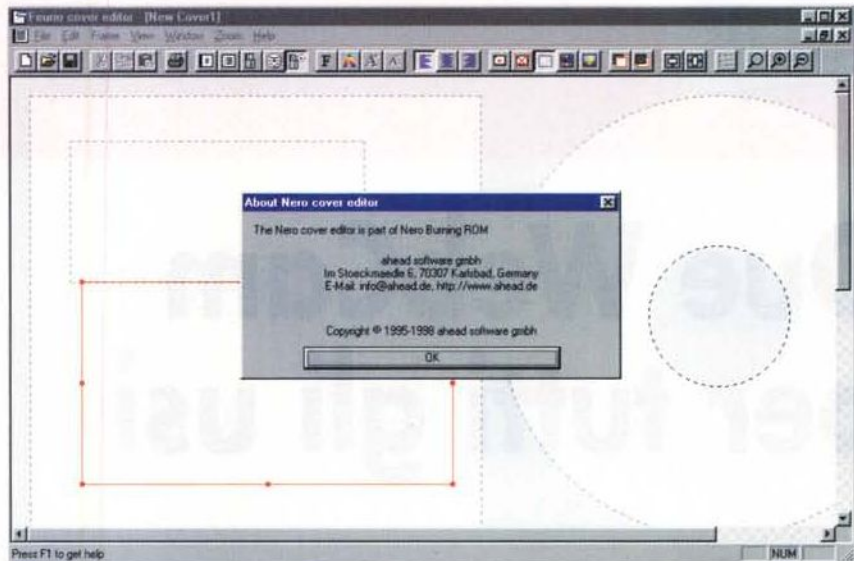
- creazione di video misti, con inserimento di immagini fotogramma per fotogramma e di slideshow.

- presenza di più potenti filtri audio; è possibile testare i filtri in tempo reale e applicarne di multipli contemporaneamente. Una nuova funzione, il filtro Karaoke, permette di cancellare le tracce vocali dalla musica, e il tool Fading applica questo effetto (sfumatura dell'uno nell'altro) a due brani.

- Sono finalmente supportate le cosiddette playlist MP3 (si ricorda che questi file contengono liste di file audio in formato testo, editabili, quindi con un normale editor ASCII). Il vantaggio è che quando un indice-lista di tal fatta viene trascinato nella compilation di scrittura, Nero si incarica di rintracciare tutti i file da maneggiare e gestisce l'intera operazione esoneran-

La finestra di gestione delle operazioni; i file della compilation, a sinistra, vanno aggiunti principalmente con la tecnica del drag&drop.

do l'utente da ulteriori interventi.

- supporto database CD; in questa versione vengono supportati database di CD e titoli (il database è usato per conservare il titolo del brano e il nome dell'artista di un CD audio – queste informazioni non sono generalmente inserite in un CD musicale, a meno che questo non contenga un CD text). Se un Cd contiene un'informazione in forma di CD text, alcuni lettori possono visualizzare titolo del brano e nome dell'artista.

- supporto completo dei file VQ, file audio compressi con bit-rate più basso del formato MP3, ma con qualità del suono sufficientemente comparabile. I file VQ possono essere mescolati a quelli MP3 e inseriti nella stessa compilation.

Il cover editor incluso nel pacchetto, è capace di recuperare automaticamente i dati durante la fase di copiatura o di realizzazione della compilation.

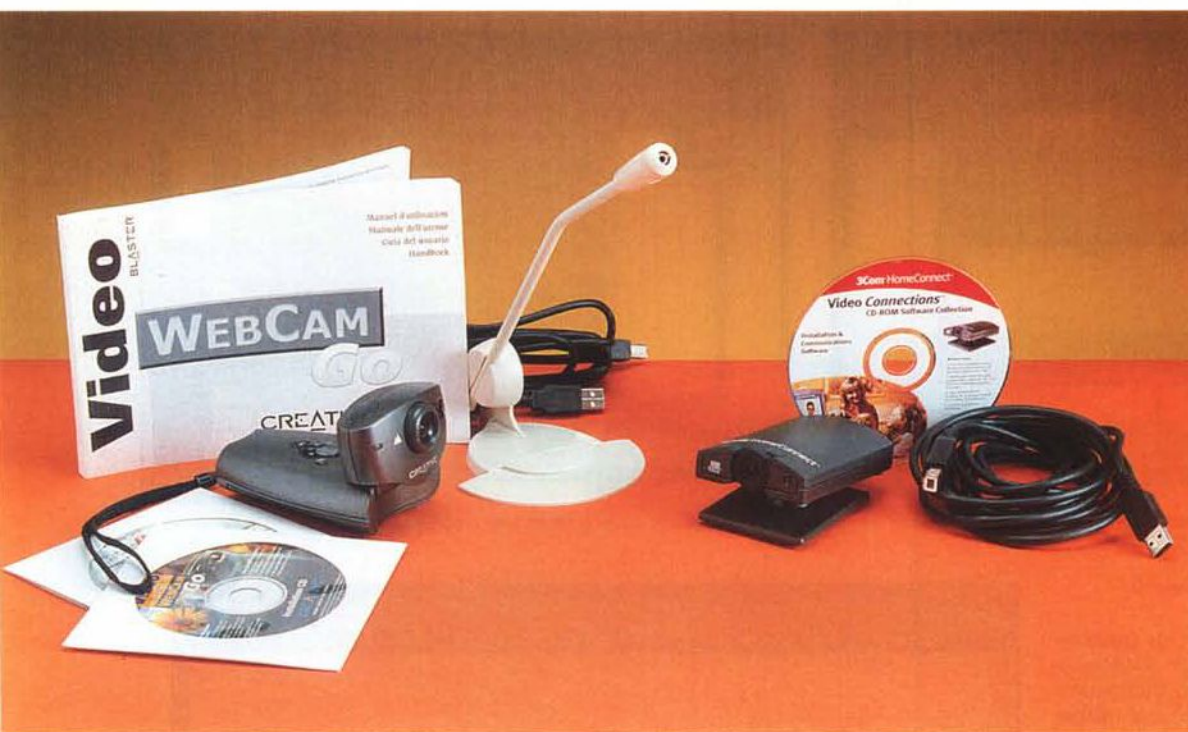
Conclusioni

Nero Burning Rom acquisisce, in questa nuova versione, più avanzate potenzialità e un più ampio ventaglio applicativo senza rinunciare, neppure in poco, a facilità d'uso e immediatezza di rapporto causa-effetto.

Chi è abituato ai pacchetti bundle lite inseriti in alcuni masterizzatori si ritroverà in un altro mondo, dove tutto praticamente si fa a punta di mouse (nella maggior parte dei casi un'operazione di copiatura si riduce a tre click).

Ma dietro a tanta facilità d'uso si trova un prodotto collaudato e a prova praticamente d'errore. Fino a qualche tempo era ben noto il problema legato alla masterizzazione e rappresentato dalla sempre presente spada di Damocle che, pressoché imprevedibilmente, cadeva a tagliare il processo di copiatura, distruggendo e rendendo inutile un lungo tempo di attesa della conclusione del processo. Oggi gli errori in corso di copia, grazie alla verifica della possibile velocità e al processo completo di simulazione, sono virtualmente eliminati e le nuove possibilità inserite nell'ultima versione hanno aperto ancora di più il ventaglio d'utilizzo di questo eccellente prodotto. MC

Mettiamoci l'etichetta

Nel pacchetto di installazione è compreso anche il software Feurio Cover Editor, un programma che permette di realizzare le etichette per i CD, prelevando automaticamente i dati dalla fase di scrittura o di redazione della compilation oppure lasciando all'utente l'intera operazione. Si tratta di una piccola suite grafica, peraltro ben realizzata, che consente di creare schede usando un'ampia messe di tool precostruiti e una piccola libreria di simboli utili, adattandoli ai formati tipici delle copertine cartacee dei CD, con tanto di linee dei lembi di piegatura, e dorsetti precostruiti.

di Raffaello De Masi

Due WebCam per tutti gli usi

Nella vita ho avuto diversi hobby, puntualmente tramontati; sono stato meccanico dilettante, tiratore di mezza schiappa, di quelli che chiudevano gli occhi al momento del botto, collezionista di pacchetti di sigarette e di lattine piene di birra, che poi finivano puntualmente fumate e bevute in periodi di magra. L'unico hobby che non ho mai avuto è stato quello della fotografia.

Quando vado in vacanza compro una scatoletta di quelle "usa e getta", la affido ad Anja, e il mio rapporto con la fotografia finisce lì. Ma , per una specie di contrapassata pena, sono costretto mio malgrado a scrivere per MCmicrocomputer e per a ritrovarmi, ogni tanto, qualche telecamerina di cui parlare su queste pagine.

Così eccomi di nuovo qui, a riparlare di questi oggettini poco ingombranti che, appollaiati come parrocchetti sul monitor, mi guardano con occhio severo, evidenziando il salvagente in vita, ma esaltando l'occhio vigile e attento, il naso volitivo, la fronte spaziosa che i maligni dicono creata dalla caduta dei capelli, e che invece sanno bene essere segno di intelligenza superiore alla media.

Tranquilli, cari lettori, nessun pericolo, in queste pagine non vedrete me in costume da bagno. Quindi potete lasciare in giro la rivista a portata dei bambini. E poi, non si spaventano più neppure con Godzilla! Quindi eccovi i test di due oggettini di pregio, qualità indiscussa e caratteristiche, per certi versi, di interessante originalità. Diverse nell'impostazione, si giustificano insieme date le medesime esigenze cui sono mirate. Non c'è che da scegliere.

3Com Home Connect

Eccola, una telecamera delle dimensioni di un pacchetto di sigarette, leggera (quasi 120 g, di cui però una metà è rappresentata dal piedistallo, una piastra di plastica pesante che serve a dare stabilità alla camera) semplicissima da montare e orientare, dotata solo di un pulsante di scatto-fissaggio e della messa a fuoco, nera come Naomi, e dotata di un software di installazione che più semplice non si può, in puro stile 3Com-ex USRobotics.

Innanzi tutto, una parolina sulla configurazione minima; occorre disporre di una macchina Windows 95 OSR/2 o successivo, un processore Pentium 166 MMX, 32 MB di RAM, 28 MB di spazio libero su disco (necessari per il software di supporto), un accesso a Internet e un modem per applicazioni di webcam in linea. La telecamera non dispone di un microfono incorporato.

Le caratteristiche interne sono di tutto rispetto. L'obiettivo è un 4,9 mm con messa a fuoco regolabile F:2.0 (possono essere montate lenti addizionali, acquistabili separatamente), dietro di cui è montato un sensore CCD a colori, e la velocità di ripresa è di 60 fps a 160x120 pixel. Il sistema di ripresa è sensibile alle variazioni di luminosità dell'ambiente,

con capacità di visualizzazione in condizioni d'illuminazione inferiori a 1 lux, e regolazione automatica dei vari livelli per la migliore gestione e visualizzazione delle immagini.

I formati colore sono innanzi tutto il True Color, a 16,8 milioni di colori (RGB a 24 bit), l'RGB555, , lo YUV16, l'YUV9 e il 256 (B/N a 8 bit). Queste caratteristiche sono supportate da un potente algoritmo di compressione VLCE senza perdita di dati , che gestisce altresì diverse risoluzioni: 1280 x 960 (con miglioramento attraverso software), 640x480, 352x288, 320x240, 176x144, 160x120 (già nominato) e 128x96. Per quel che attiene alla gestione dell'esposizione, è previsto il controllo manuale e automatico del guadagno e dell'otturazione, il bilanciamento automatico del bianco (AWB), il bilanciamento manuale del colore, i controlli di saturazione e altre funzioni. Le frequenze di scansione variano da 60 a 4 Hz , passando attraverso 50, 30, 25, 15, 12, giusto per nominarne alcune.

Per quel che riguarda lo standard e i protocolli supportati , ricordiamo che è gestito l'H 323, e la camera è compatibile con lo standard H 324 (con modem conforme allo standard V90),e , manco a dirlo, è supportato lo standard TWAIN.

Picture Works Live Cam in azione; oltre che utilizzabile direttamente permette di "stendere i nostri panni al sole", se troviamo un sito disposti ad ospitarli.

Video Capture è un'applicazione di base, molto semplice da gestire, e destinata, solo all'inizio, ad avvicinare il neofito a un ambiente sconosciuto, senza problemi e soverchie preoccupazioni.

Un software di pregio

Accanto a questa dotazione di pregevoli caratteristiche intrinseche si schiera un software di tutto rispetto; oltre al RealPlayer G2, necessario per la gestione, anche se trasparente, nell'utilizzazione, il primo pezzo forte è Picture Works Live, di PictureWorks Ltd; ben noto per esser presente in altre configurazioni, PictWorks è un completo gestore di ripresa continua e a fotogramma, che, utilizzando il driver di base della telecamera, permette di gestire la stessa in modo semplice e senza eccessive preoccupazioni tecniche. E' sicuramente il primo passo per raggiungere risultati di pregio, e si giova di un "catalogo" delle immagini scattate, editabile, aggiornabile e cancellabile in qualsiasi momento. Una volta scattata la foto o realizzato il filmato, si può spedire, direttamente dall'interno dell'applicazione, il file relativo per posta elettronica, ed è letteralmente impressionante scoprire come la spedizione possa essere personalizzata in vario modo, con formati cartolina, messaggi aggiuntivi scritti e vocali. Insomma, un bel vedere!

VidCap è l'applicazione 3Com specificamente costruita per la camera. Le prestazioni e la facilità d'uso non sono paragonabili a quelle del programma precedente, anche se alcune caratteristiche, come possibilità di scelta di tipo di compressione (CinePak per Windows 32 di Radius) sono da tenere nella giusta considerazione. Interessante, qui, anche la possibilità di catturare una palette dell'ambiente (la struttura colore-illuminazione-contrasto) da poter eventualmente utilizzare in un secondo tempo.

Viviewer è, infine, l'applicazione principe del sistema; prodotta dalla Vista Imaging Inc, configura un ambiente d'editing molto raffinato e altamente personalizzabile, con notevoli possibilità di controllo, tra cui lancio delle riprese timerizzato e autoscatto.

Digital Camera ViViewer, la vera applicazione principe dell'ambiente, con le sue potenti funzioni di editing grafico.

La 3Com Home Connect durante l'uso; questo è l'aspetto della scrivania di un redattore di MC, no comment!

Conclusioni

3Com Home Connect è una telecamerina USB di grande pregio, capace di produrre istantanee e riprese di qualità anche grazie all'elevato numero e grado degli automatismi incorporati. Il suo punto doi forza è la sensibilità anche in presenza di condizioni di luce proibitive, ma altrettanto grande è il software fornito a corredo, rapido, efficiente, ben interfacciato con l'hardware, dotato di caratteristiche d'editing e regolazione impensabili appena un anno fa. Insomma, un prodotto di basso costo perfettamente in linea con quanto ci aspetteremmo da 3Com.

Creative Video Blaster WebCam

Ed eccoci alla seconda telecamerina, che ha davvero del rivoluzionario, per certi versi. Vedremo, tra poco di cosa si tratta. Prodotta dalla Creative, ha la grandezza di una grossa saponetta, è leggerissima (meno di 100 g, senza le batterie) ed ha aspetto e funzionalità del tutto inconsuete.

Abbiamo detto senza batterie, qualche secondo fa. Infatti questa telecamerina è portatile, anche se, in queste condizioni, la quantità di materiale registrabile è, per forza di cose, limitata. In pratica la si stacca dal PC, si va in giro a scattare foto come una normale fotocamera digitale, si torna a casa e si scarica tutto di nuovo sul computer. Più semplice di così!

Una WebCam da tenere in tasca

Ma procediamo con ordine; le caratteristiche tecniche e funzionali dell'oggetto sono molto interessanti (ovviamente anche in considerazione della classe del prodotto; non possiamo certo pretendere prestazioni da 3 megapixel) : dotata di un sensore a colori VGA CMOS da 640x480 e di 4 MB di memoria non volatile per la memorizzazione delle immagini, presenta, sul dorso , un piccolo display numerico a cristalli liquidi che incorpora un contatore che indica il numero delle immagini disponibili e la modalità di cattura delle immagini fisse.

Distribuiti sempre sul dorso e sul frontale ci sono alcuni LED per indicare lo stato d'alimentazione e di gestione della videocamera, e un pulsante SnapShot per la gestione delle istantanee. L'obiettivo è interamente in vetro, a 5 elementi, com messa a fuoco regolabile da 14 cm a infinito, c'è un mirino ottico incorporato e un trasduttore piezo per i segnali audio. Il selettore di scatto adotta quattro modalità di cattura delle immagini fisse, con istantanea singola, istantanee multiple (numero delle immagini da scattare e intervallo tra le stesse), istantanee programmate (l'utente definisce un ritardo – la corrispondenza più comune è una foto con l'autoscatto), istantanee multiple programmate (con scelta del numero delle immagini, intervallo tra le stesse, e ritardo).

Quando scollegata dal sistema la camera è capace di catturare fino a 72 immagini fisse a 640x480 pixel.

Quando alimentata da due batterie alcaline, il numero di istantanee salirà a 300; le immagini sono memorizzate in formato JPEG.

Quando è collegata al PC, la camera cattura filmati a velocità variabili dai 30 ai 15 fotogrammi per secondo, in base alla risoluzione scelta, che può andare

Creative
Video Blaster Web Cam

Produttore e distributore:
Creative Labs, Strada 4 edificio A/3, 20090
Assago Milanofiori (MI)
Tel; 02 8228161

Prezzo (IVA inc.): L. 299.000

Live Cam in azione, puntata sulla poltrona del buon De Masi; ma egli è a Ipanema, Naomi ha bisogno di abbronzarsi!

I vari setup del pacchetto principale, WebCam GO; notevoli le opzioni disponibili.

da 640x480 ai 160x120 pixel. La sensibilità minima è di 6 lux, il controllo dell'esposizione e il bilanciamento del colore sono automatici, il campo visivo è di 62 gradi e la profondità di campo varia da 75 mm a infinito.

Il software di corredo si basa su due applicazioni fondamentali; WebCam GO Control e WebCam Monitor. Il primo è l'ambiente principale di cattura ed editing, e gestisce tutti i parametri d'uso e configurazione non solo della qualità ma anche dei tempi e dei modi di cattura (selftimer, compressione, tipo di cattura audio, formato video, proprietà della camera gestite in modo manuale). L'altro software è un vero e proprio programma di gestione di WebCam live, necessariamente semplice, e con una serie di piccole utility destinate a consentire un uso immediato della camera come periferica di monitoraggio ambienti, con possibilità di lancio del monitoraggio in caso di eventi particolari (ad esempio, partenza dello screen saver o lancio di Internet)

Ancora, questa Creative WebCam è accompagnata da un pacchetto di editing grafico, che definire divertente sarebbe come minimo poco. Questo raffinato prodotto della Polaroid, PhotoMax 2 (che incorpora pacchetti sussidiari come PhotoFantasy2), permette di editare e ritoccare le immagini catturate, di creare album con le istantanee, di applicare effetti speciali, come inserire la nostra faccia sulla statua della libertà o al centro di un biglietto da un dollaro. Garantite ore di divertimento e inventiva a tutto spiano.

WebCam Monitor, per monitorare in continuo ambienti e punti particolari; la prossima volta che andate in un wc di un albergo...

Conclusioni

Creative Video Blaster WebCam è una pregevole telecamerina tuttofare, che ha come carta vincente la portabilità; nelle nostre prove ha deciso di non collaborare con la SoundBlaster Live! montata sulla nostra macchina, ma potrebbe esserci stato un conflitto nei driver dovuto a cause esterne, visto che è ben difficile pensare che figli della stessa madre non vadano d'accordo.

Meno sensibile della precedente, con un capture rate più lento e con una qualità più difficile da mettere a punto (nonostante l'obiettivo dichiaratamente più raffinato), riesce però, una volta superata la fase iniziale di messa a punto e d'acquisizione della padronanza del software, a produrre servizi e risultati di grande effetto e valore. Ed è da ricordare anche la presenza, sul CD, di MediaRing, il software per la comunicazione telefonica via Internet.

Ma la sua carta vincente è senza dubbio la portabilità; pensare di poter portare appresso una fotocamera digitale da cento grammi, capace di scattare un centinaio di immagini, a un prezzo in fondo più che ragionevole, senza per questo rinunciare alle funzioni di una vera telecamera, non è cosa di tutti i giorni.

MC

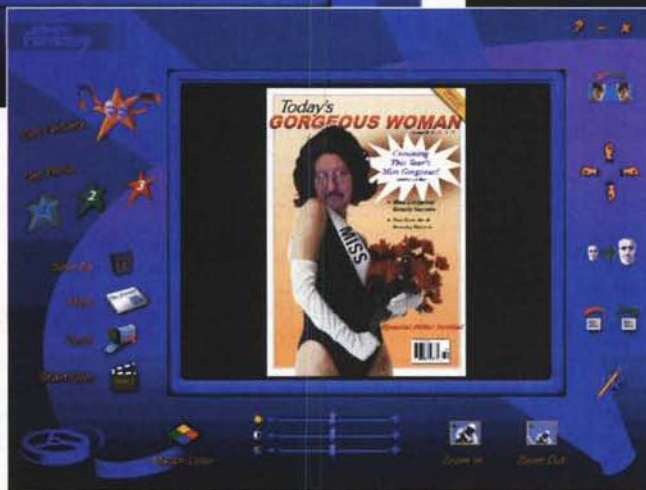
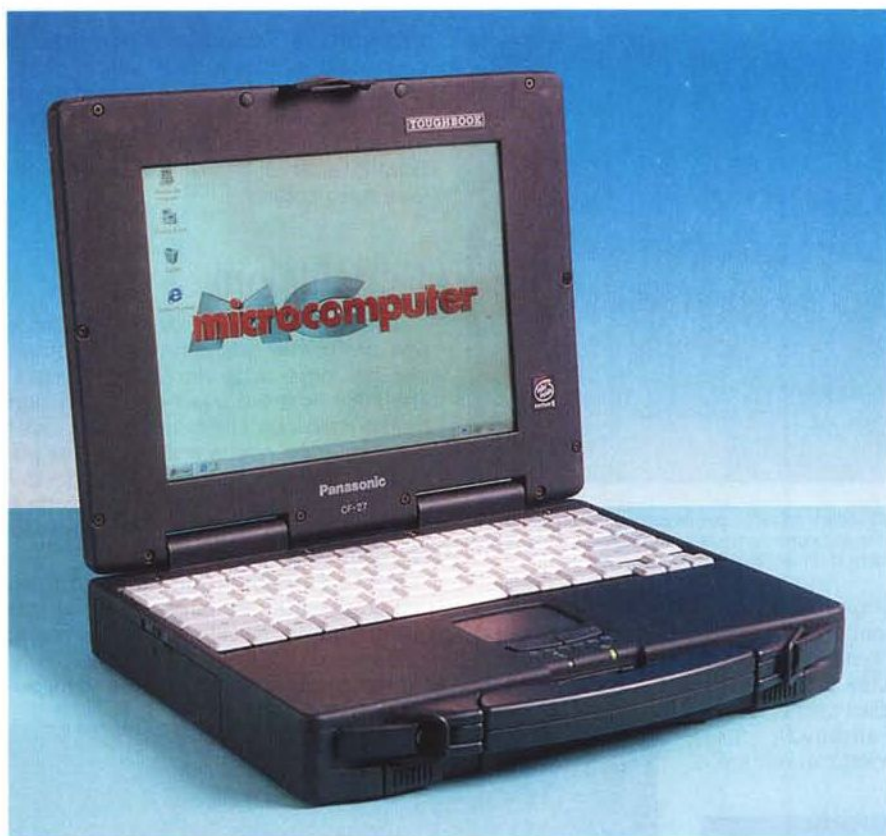
Diamo sfogo alla fantasia, indovinate chi è miss Atripalda?

di Andrea Montesi

Notebook MIL-STD Panasonic ToughBook CF-27

Pentium II 300; 64 MB SDRAM; HD 6,4 GB; LCD touch-screen 12,1" TFT; Batt. LitION; 2,5 MB RAM Video; Win 95.

Produttore:
Panasonic
www.panasonic.it

Prezzo (IVA esclusa):
L. 9.500.000
(+300.000 lire per la versione con Windows NT 4.0)

Panasonic ToughBook CF-27

Gli articoli dedicati a nuovi notebook iniziano di solito con una breve dissertazione su quanto questo genere di prodotto sia ormai entrato a far parte della nostra vita di tutti i giorni; sulla sua obsoleta connotazione di prodotto d'élite fortunatamente non più rispondente a realtà; sui vantaggi inconfutabili portati in molti campi di lavoro dalla disponibilità di un computer portatile, eccetera. Tutto questo per arrivare all'inevitabile conclusione per cui l'apparecchio presentato nella circostanza incarnerebbe la summa di questi vantaggi nella loro massima espressione, convincendo il lettore di trovarsi di fronte all'esatta materializzazione dei suoi inconfessabili sogni informatici.

Questa volta voglio andare controcorrente e dire subito che: il computer di cui vi sto per parlare ha ben poco a che vedere con i notebook che siamo generalmente abituati a vedere, non incorpora lo stato dell'arte nel campo di processori, memorie di massa o periferiche di vario genere, ha un prezzo abbastanza alto e solo pochi tra voi potranno, prima delle fine di questo articolo, scoprirsi realmente interessati al suo acquisto!

Dov'è il trucco? Naturalmente non è impazzito nessuno, né al settore marketing della Panasonic né nella redazione di MCmicrocomputer... almeno che io sappia. Il ToughBook CF-27, di cui ci apprestiamo a fare la conoscenza, è semplicemente (si fa per dire) il più evoluto esempio di notebook "da campo", progettato cioè per rispondere alle stringenti specifiche MIL-STD 810E: un protocollo di test standard atti a valutare le caratteristiche di robustezza ed affidabilità della macchina nelle più dure condizioni di lavoro, pensati espressamente per le esigenze delle forze armate statunitensi.

Un computer quindi destinato a diventare un punto di riferimento nel settore per quanto riguarda la resistenza ad urti, vibrazioni, polvere, acqua e quant'altro possa malauguratamente compromettere l'efficienza di un PC in ambienti di lavoro all'aria aperta. Senza che questo significhi però dover rinunciare ad una configurazione sufficientemente potente, in grado di soddisfare egregiamente le più comuni esigenze dell'utente in termini di velocità d'elaborazione, capacità e scalabilità, prevedendo anzi in più il CF-27 un efficientissimo touch-screen. Le tipologie d'impiego per un prodotto con queste caratteristiche sono numerose e riguardano attività lavorative molto diverse tra loro, spesso non così atipiche come si potrebbe essere portati a pensare.

Il Panasonic CF-27 si basa su processore Intel Pentium II 300 MHz e chipset Intel 440DX, con 64 MB di SDRAM installati, ampliabili fino a 192 MB; disco rigido da 6 GB; display a matrice attiva da 12,1" con touch-screen; due slot PCMCIA di tipo II, ovvero uno di tipo III; batteria agli ioni di litio da 3 ore massimo di autonomia; scheda grafica NeoMagic 2200 con 2,5 MB di memoria video e sistema audio Yamaha 744 Sound Blaster PRO compatibile.

A prima vista

Il notebook è costruito interamente in lega di magnesio, per un peso complessivo dell'apparecchio leggermente superiore alla media (3,5 kg) ma comunque accettabile a fronte di una valutazione complessiva dei benefici che l'uti-

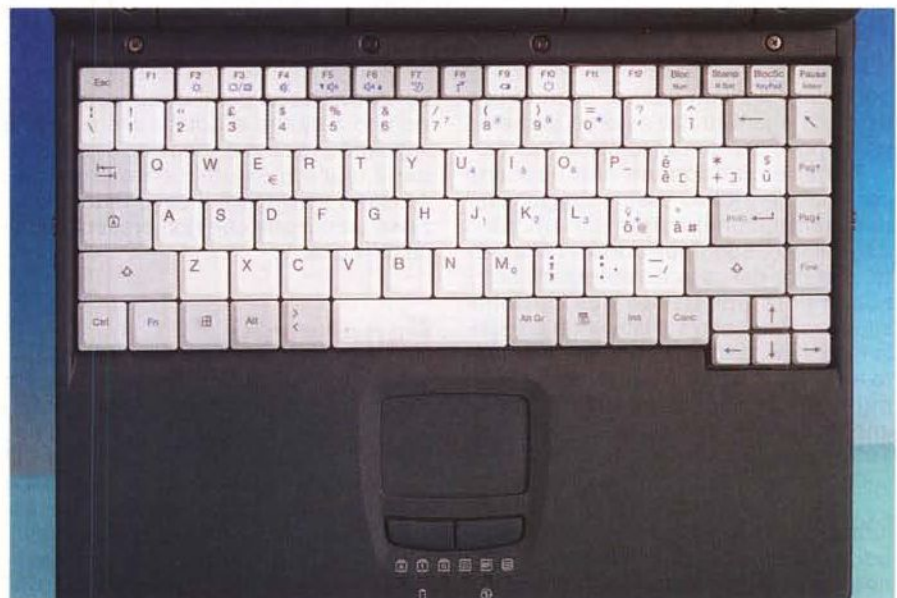
Due robusti sportelli basculanti, con apertura controllata da un nottolino a molla, sono posti a protezione degli slot laterali destinati ad ospitare i drive per floppy o CD (opzionale) da un lato e le PC-Card dall'altro. L'imbottitura in gommapiuma per le parti mobili ed un sistema interno di ammortizzatori garantiscono la massima protezione anti-shock per questi dispositivi. All'estremità del lato destro sono visibili il nottolino d'accensione, la presa d'alimentazione e la porta ad infrarossi da 4 Mbps.

lizzo di questo materiale, molto più resistente della normale plastica, comporta. La comodità nel trasporto è comunque garantita dalla maniglia mobile integrata, saldamente bloccata al case sul lato anteriore da due robuste viti ma eventualmente smontabile con facilità mediante la rimozione delle viti stesse. Alla maniglia sono inoltre assicurati due ganci per l'eventuale uso di una cinghia a tracolla con moschettoni.

A prima vista il CF-27 mette un po' in soggezione con il suo aspetto insolito, dalle forme fredde e coriacee; vedendolo chiuso ricorda un po' certe famigerate valigette presidenziali di tanti film apocalittici sulla guerra atomica. Lo apriamo agendo su un gancio metallico a molla posto verticalmente sul lato frontale ed il display TFT, dalla risoluzione massima di 800x600 pixel per 16,8 milioni di colori, dà subito una sensazione di estrema solidità, incassato in una spessa e robusta cornice. Lo schermo è in effetti ottimamente protetto, oltre che dal mobile in lega vero e proprio, anche da un sistema interno di ammortizzatori in grado di assorbire molto bene gli eventuali urti e da uno strato esterno impermeabile per la resistenza all'acqua. La luminosità è ottima, con una tecnologia di contrasto studiata per garantire la migliore visibilità anche in piena luce solare ed un trattamento anti-riflesso in grado di ridurre il riverbero al solo 0,5% della luce incidente. La tastiera, con tasti a dimensioni naturali, risulta estremamente comoda e gradevole nell'uso così come il touch-pad; la particolare progettazione di questi dispositivi mirata alla loro completa impermeabilizzazione non comporta apparentemente alcuna conseguenza sul piano dell'efficienza. Il CF-27 installa anche un software proprietario per l'utilizzo del touch-pad a mo' di tavoletta grafica, un'utility dalle funzionalità apparentemente limitate ma che può rivelarsi decisamente comodo ad esempio per la digitalizzazione di una firma.

La resistenza all'acqua e ai liquidi in generale riguarda l'intero mobile dell'apparecchio ed anche le porte, gli slot ed i connettori integrati sono sigillati in modo da salvaguardare il CF-27 in tutte le sue componenti. Gli stessi accorgimenti che proteggono il ToughBook CF-27 dai liquidi lo mettono inoltre al riparo da eventuali danni dovuti a polvere e sabbia.

Nei dettagli

Sul fianco sinistro dello châssis è posizionato il Multimedia Pocket, l'unica bay per memorie esterne integrata, che nella versione base del CF-27 (quella arrivataci in prova) vede la presenza del drive per floppy disk. Il dispositivo incorporato è protetto da uno sportellino basculante, controllato da un nottolino a molla e rivestito internamente in gommapiuma per la massima protezione dagli urti. Tutte le porte ed i connettori esterni del notebook prevedono questo efficace sistema di difesa: sul lato destro infatti, a fianco del pulsante d'accensione e della porta IrDA, è presente uno scomparto analogo nel quale trovano posto gli slot PCMCIA, molto incassati e quindi meno facilmente raggiungibili rispetto a quanto non siamo abituati a vedere ma certamente molto meglio protetti dagli agenti esterni. La mancanza di fessure nell'anta costringerebbe però, utilizzando PC-Card "cablate" co-

La capacità del CF-27 di resistere alle intemperie si concretizza anche in un'accurata impermeabilizzazione di tutte le parti sensibili. Non fanno eccezione la tastiera ed il touch-pad integrato, che non mostra però alcuna perdita in efficacia e sensibilità. Lo stesso dispositivo di puntamento può essere utilizzato alla stregua di una piccola tavoletta grafica, grazie al software Panasonic Hand Writing precaricato.

Grazie alla sua robustezza e alla resistenza agli agenti atmosferici il ToughBook CF-27 non necessita dell'ulteriore protezione normalmente rappresentata da una borsa: le operazioni di trasporto sono peraltro consentite da una solida maniglia integrata, eventualmente separabile con facilità dal case, dotata anche di ganci per l'eventuale utilizzo di una cinghia a tracolla. Il sistema di blocco del notebook è costituito da un robusto gancio verticale in lega.

me nel caso di adattatori LAN o modem, a lavorare con lo sportello di protezione aperto aumentando così inevitabilmente la vulnerabilità di quest'ultimo. Una finestrella a scorrimento laterale è stata invece prevista sullo sportello posteriore, che si estende per tutta la lunghezza del computer a protezione dei vari connettori integrati, consentendo così anche l'accesso alla sola porta proprietaria per il collegamento al port-replicator opzionale. Oltre a questa, il Panasonic CF-27 integra sul retro una porta PS/2, una USB, ingresso e uscita audio, connettore SVGA standard per il collegamento di un monitor esterno con risoluzione massima in uscita di 1280x1024, porta parallela e porta seriale. Anche la presa per l'alimentazione dalla rete elettrica, situata all'estremità posteriore del lato destro, quando non utilizzata è isolata dall'esterno grazie ad un tappo in gomma ancorato al mobile.

Anche il lato posteriore è completamente protetto da un ampio sportello basculante, dietro il quale sono visibili la porta PS/2 per mouse o tastiera esterni, il connettore USB, le prese jack per ingresso e uscita audio, il connettore per il port-replicator opzionale, la porta SVGA per monitor esterno, parallela e seriale. Una finestrella a scorrimento laterale consente l'utilizzo del port-replicator anche a sportello chiuso.

Tutte le componenti che debbano per qualche motivo essere raggiungibili dall'utente, come batteria, memoria o disco rigido, sono posizionate nella parte inferiore del case ed accessibili semplicemente spostando due nottolini scorrevoli presenti sul lato anteriore della macchina, senza perciò dover ricorrere ad un cacciavite. È quindi possibile rimuovere il pannello di copertura che impegna metà della superficie inferiore. Tutte le unità integrate sono dotate di supporti in grado di proteggerle dai colpi; il disco rigido in particolare, il componente che maggiormente risente degli urti e delle vibrazioni, è inserito all'interno di un blocco in lega metallica e immerso in uno speciale composto plastico per un assorbimento quasi totale dell'energia cinetica indesiderata. I connettori interni poi sono tutti di tipo flessibile per aumentarne quanto più possibile la resistenza. La batteria al litio, robusta e abbastanza leggera, posta alla sinistra dello slot per la memoria SDRAM supplementare, può essere molto facilmente estratta e sostituita. Lo stesso dicasi per il disco rigido, posizionato a destra e dotato anche di una linguetta in gomma preposta allo scopo, per il quale è naturalmente prima necessario scollegare il cavo dati, operazione comunque che non presenta alcuna difficoltà.

Espansioni

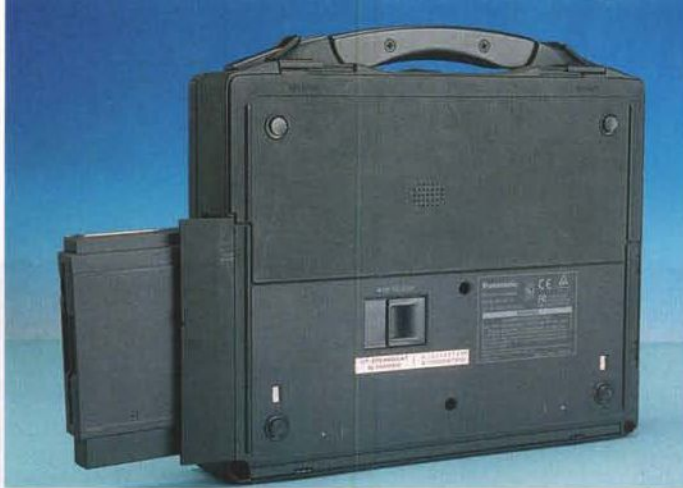
La configurazione standard di questa macchina può facilmente rivelarsi insufficiente per le esigenze dell'utente, mancando ad esempio di un lettore CD di qualunque genere, ma le possibilità di espansione rivelano qualche interessante opportunità. Come quella d'installare un modulo di comunicazione wireless: una scheda modem/fax GSM 9600 incorporata - che non vada quindi ad occupare uno slot PC-Card - per l'accesso ad Internet con tanto di antenna a scomparsa integrata sul lato sinistro dello schermo.

Altri kit opzionali dalle caratteristiche strettamente attinenti alle particolari tipologie d'impiego del portatile sono quello per la retroilluminazione della tastiera, utile per l'impiego della macchina in ambienti bui, ed il sistema di riscaldamento dell'hard disk per l'utilizzo del notebook anche a temperature inferiori agli zero gradi centigradi.

È naturalmente prevista l'aggiunta di un lettore CD-ROM 24x, o DVD-ROM 2x, da inserire nel Multimedia Pocket in alternativa al drive floppy. Un cavo adattatore anch'esso opzionale consente inoltre di collegare il lettore floppy alla porta parallela per un suo utilizzo esterno contemporaneo al drive CD-ROM/DVD-ROM (è anche disponibile il Super Floppy Drive da 120 MB, sempre per l'inserimento nel Multimedia Pocket). Il portatile viene venduto con preinstallato il sistema operativo Windows 95 o, per un piccolo sovrapprezzo, Windows NT 4 ed è accompagnato da una garanzia di tre anni Carry-in. La dotazione completa è ridotta all'osso e comprende, oltre all'alimentatore, i soli dischi di ripristino, il manuale d'uso e la licenza del sistema operativo.

Cui prodest?

Qual è insomma il target di questo prodotto? Quali gli ambienti di lavoro ed i relativi professionisti per i quali il CF-27 è stato pensato e costruito? La documentazione della casa madre descrive in modo dettagliato i brillanti risultati conseguiti da questo apparecchio nei test militari americani per la valutazione della resistenza a cadute, temperature estreme, vibrazioni e contatto con liquidi e sabbia; ma un campo di battaglia non è certamente il solo luogo in cui l'impiego del nuovo ToughBook possa rivelarsi vantaggioso. Le situazioni in cui un notebook di questo tipo possa dimostrarsi utile sono molte più di quanto non si sia inizialmente portati a pensare:

Niente viti, please: due nottolini a scorrimento laterale posti sul lato frontale permettono di sbloccare facilmente il pannello inferiore del notebook ed accedere così alle componenti interne. La batteria al litio, leggera e robusta, può essere così molto semplicemente estratta e sostituita; così come il disco rigido, dotato di apposita linguetta in gomma, inserito in un blocco d'acciaio e circondato da un gel protettivo, distinguibile negli angoli, per la massima resistenza del dispositivo agli urti. Al centro è visibile lo slot per l'espansione della memoria SDRAM.

non stiamo parlando insomma di un computer pensato esclusivamente per il corpo dei marines, ma di un prodotto dai mille possibili impieghi anche e soprattutto in ambito civile.

Un cantiere edile, una cava, una miniera, un'imbarcazione: sono solo alcuni dei posti di lavoro dove un portatile con le specifiche del ToughBook CF-27 possa garantire una sicurezza impensabile per altri notebook non specificamente progettati allo scopo. E se anche a voi è capitato almeno una volta di vedere un portatile danneggiato a causa di una caduta in terra, o per incidenti di altro genere procurati da voi o dai vostri colleghi, pur appartenendo a categorie lavorative per così dire... sedentarie, non vi sarà difficile immaginare a quale difficile esistenza siano costretti i computer in una qualsiasi delle ambientazioni sopra elencate.

A rendere questo apparecchio il sistema ideale per ambienti critici, oltre alla solidità delle sue componenti, c'è la sua grande adattabilità alle necessità contingenti, grazie ad esempio alla capacità di comunicazione wireless fornita dal modulo GSM o alla possibilità di lavorare tanto in condizioni di scarsa visibilità, con il modulo di retroilluminazione della tastiera, quanto in quelle di illuminazione eccessiva. La tastiera e la periferica di puntamento impermeabilizzate permettono di utilizzare il PC anche con le mani bagnate o sporche senza correre il rischio di danneggiarlo, cosa che può rivelarsi utile in molte situazioni d'emergenza. Laddove si determini una particolare urgenza nel sostituire la batteria o rimuovere il disco rigido, il ToughBook CF-27 permette di accedere e rimuovere molto rapidamente queste componenti senza pericolo. Cercando di stilare un elenco delle professioni che possano trarre reali vantaggi da un prodotto simile non potremmo non citare anche paramedici, agenti di pubblica sicurezza, vigili del fuoco, tecnici della protezione civile, geologi o reporter. Se provaste anche voi ad aggiungere delle voci a questo elenco, sono certo che prima o poi finireste per includere anche il mestiere di alcune tra le vostre conoscenze: non Rambo o Indiana Jones, dunque, ma persone comuni con un lavoro in fondo abbastanza comune, solo un po' più rischioso per la "salute" di un povero notebook!

Conclusioni

Partiamo dunque dal presupposto che il CF-27, come del resto qualunque altro notebook costruito per rispondere alle stringenti specifiche MIL-STD 810E, è un prodotto di nicchia che non dovrebbe rivestire alcun interesse per l'utente medio, inteso come colui o colei che viva il computer portatile come un "semplice" apparecchio per uso di tipo domestico o d'ufficio. Sempre naturalmente che non si tratti di un appassionato di sport estremi e corsi di sopravvivenza!

Le caratteristiche di massima sicurezza ed affidabilità, inoltre, si pagano: il prezzo inevitabilmente piuttosto elevato, assolutamente accettabile per un budget aziendale e in ambienti di lavoro a rischio dove i costi d'acquisto sarebbero così ammortizzati dall'eliminazione di molti eventuali danni alla macchina con conseguenti costose riparazioni, si rivelerebbe impensabile altrimenti. Il prodotto è quindi rivolto a quanti, aziende o enti pubblici, necessitino effettivamente di personal computer portatili da utilizzare in situazioni di lavoro con evidenti e costanti rischi di danneggiamento, dove un sistema della robustezza del CF-27 consentirebbe quindi di abbassare notevolmente il TCO (Total Cost of Ownership) del parco macchine notebook. Il design dell'apparecchio, che ha come scopo centrale la sua massima resistenza agli accidenti (intesi anche come imprecazioni da parte del proprietario in caso di danno!), comporta naturalmente un aumento del rapporto peso/dimensioni e qualche rinuncia dal punto di vista delle periferiche integrate e delle dimensioni del display. Ma non è possibile alcun genere di paragone tra questo tipo di prodotto ed un normale notebook all-in-one o ultraportatile dell'ultima generazione, progettati per utilizzi completamente differenti e con costi di produzione lontanissimi da quelli del Panasonic in esame. Nel complesso il CF-27, oltre a prevedere un insieme di caratteristiche atte a rispondere perfettamente allo scopo per il quale è stato pensato, continua ad offrire una più che buona comodità d'uso, con un display dal contrasto eccellente, per una visibilità complessiva in grado di far dimenticare i "soli" 12,1" della diagonale; con una digitazione all'altezza delle migliori tastiere di notebook in circolazione e con un touch-screen sensibilissimo che con l'abitudine può far sembrare superfluo il pur comodo touch-pad integrato. MC

Il display TFT da 12,1", con interfaccia touch-screen, è l'esempio più chiaro della robustezza dell'intero sistema: il corpo dello schermo comprende una spessa cornice interamente in lega di magnesio ed il display è internamente ancorato ad un insieme di ammortizzatori anti-urto. Uno strato impermeabile esterno protegge inoltre il dispositivo LCD dall'eventuale contatto con liquidi o polvere. La visibilità è comunque ottima anche alla luce del sole, grazie ad un efficace sistema di contrasto, al trattamento anti-riflesso ed alla luminosità del display, maggiore rispetto a quella dei precedenti modelli.

di Andrea Montesi

Waitec Shuttle CD-RW

Non molto tempo fa poteva capitare di udire voci insistenti su una possibile, imminente scomparsa dal mercato dei masterizzatori ATAPI: l'estinzione, secondo i soliti ben informati, avrebbe costituito un fenomeno fisiologicamente inevitabile a causa della minore affidabilità di questi dispositivi rispetto a quella dei più pregiati cugini SCSI, tanto da prevedere i primi un set di caratteristiche a detta di molti ai limiti estremi delle specifiche.

Lo spauracchio di tutte le masterizzazioni, l'odiato e temuto messaggio di "buffer underrun error", foriero dell'indesiderata creazione di un nuovo, luccicante sottobicchiere per le nostre tavole (o, in questi giorni, di un inutilissimo specchietto anti-autovelox per il lunotto dell'automobile - diavoleria italica degna delle peggiori leggende metropolitane) era in effetti solito presentarsi con maggiore frequenza nel caso dei dispositivi IDE, principalmente a causa di un transfer rate complessivo troppo basso in rapporto alle dimensioni del buffer integrato nell'apparecchio. L'operazione di masterizzazione, infatti, deve procedere dall'inizio alla fine senza soluzione di continuità ed è per questo fortemente legata alla capacità del sistema di fornire un flusso di dati costante verso il supporto di destinazione. Problemi di lettura dal CD di origine o dal disco rigido (magari perché semplicemente molto frammentato) finivano troppo spesso per portare al buffer del masterizzatore meno dati di quanti la memoria tampone stessa non ne cedesse nello stesso tempo, portando inevitabilmente al blocco del processo. Tra le operazioni maggiormente incriminate era naturalmente la copia da disco a disco, soprattutto nel caso in cui tanto il lettore

CD-RW Shuttle 8-4-32

Produttore:
Waitec
www.waitec.com

Distributore:
ARTEC S.p.A.
Via Aldobrandeschi 47
00163 Roma
Tel.: 06 665001
www.artec.it

Prezzo (IVA esclusa): L. 370.000

quanto il registratore fossero unità ATAPI, a causa dell'eccessiva occupazione della CPU e del bus IDE richiesta da tale procedura. Così, nel computo finale costi-benefici che caratterizzava questa famiglia di prodotti, il vantaggio di un prezzo d'acquisto nettamente inferiore rischiava di venire azzerato da una messe di compact disk bruciati e dalle conseguenti spese farmaceutiche per le opportune scorte di calmanti.

I fatti, come spesso accade, hanno finito per smentire le voci catastrofiche, per la felicità soprattutto di quanti possiedano un computer privo di controller SCSI (e sono ancora tanti) e non si debbano vedere costretti ad acquistarne uno il giorno in cui finalmente decidano di dotarsi di un masterizzatore. Grazie dunque ad un prezzo complessivo notevolmente ridotto, alla maggiore semplicità di installazione e a prestazioni ormai quasi all'altezza dei dispositivi SCSI, i drive CD-R e CD-RW ATAPI hanno ormai perso la connotazione di "scelta di ripiego", arrivando a costituire una valida concorrenza per prodotti tuttora sicuramente più accreditati ma caratterizzati allo stesso tempo da costi nettamente maggiori. Le ragioni dell'inversione di tendenza sono da ricercarsi, oltre che nel naturale "debunking" di valutazioni spesso infondate o ingigantite oltre misura, nell'evoluzione delle interfacce IDE che possono oggi avvalersi ad esempio della tecnologia UltraDMA, più veloce ed efficiente, e di dischi rigidi altamente performanti. È evidente però che all'interno di questo contesto la vera chiave di volta è costituita dall'unità CD-writer vera e propria.

A proposito perciò di qualità, efficienza, costi ridotti e semplicità d'uso, parliamo un po' della nuova proposta Waitec nel campo dei CD-RW: lo Shuttle 8-4-32. Si tratta appunto di un dispositivo interno ad interfaccia E-IDE/ATAPI e caricamento a tray dal costo notevolmen-

te contenuto ma dalle prestazioni eccellenti, in grado di soddisfare qualsiasi esigenza in termini di velocità ed affidabilità. Il Waitec Shuttle integra un consistente buffer di 2 MB in grado di assicurare un buon margine di sicurezza durante le operazioni di masterizzazione, anche alle velocità massime di 8x in scrittura o 4x in riscrittura.

Nelle prove effettuate lo Shuttle ha mostrato di non avere molto da invidiare ai dispositivi di fascia alta: decisamente affidabile anche se sottoposto a stress da multitasking intensivo in fase di registrazione. In questi casi qualche raro problema in scrittura alla sola velocità di 8x, facilmente risolvibile con una riduzione di tale velocità se intercettato per tempo in fase di prova (operazione consigliabile sempre e comunque), può essere considerato un compromesso più che accettabile nella valutazione complessiva del rapporto qualità/prezzo del prodotto. Restano comunque validi tutti i principali accorgimenti per un buon utilizzo di un CD-writer IDE: evitare quindi di collegare il dispositivo sullo stesso canale di un disco rigido, mantenere quest'ultimo deframmentato e limitare al massimo l'uso del computer durante la masterizzazione, soprattutto alle più alte velocità di scrittura, terminando se è il caso quanti più processi residenti in memoria possibile.

I Waitec Shuttle dal punto di vista delle connessioni si presenta molto familiarmente come un normale drive per CD-ROM; la semplicità di installazione e configurazione è uno dei vantaggi offerti dai dispositivi ad interfaccia IDE.

La minore disponibilità di software dedicato rispetto ai CD-R/CD-RW SCSI ha continuato a lungo ad essere tra i principali limiti alla diffusione dei masterizzatori IDE, ma anche in questo senso le cose stanno rapidamente cambiando: a fronte della crescente affidabilità di questi apparecchi, tutti i principali programmi di masterizzazione riconoscono e supportano oramai la stragrande maggioranza dei registratori ATAPI delle marche più importanti. Il software in bundle con il Waitec Shuttle è infatti l'eccellente Nero della tedesca Ahead, giunto ormai alla versione 5: alle già ricche caratteristiche di questo programma, che consente anche di salvare direttamente su CD gli eventuali backup di sistema, si è aggiunto nelle ultime release l'immancabile wizard, essenziale nelle caratteristiche e simpatico nella grafica come si conviene a questo genere di interfaccia.

Lo Shuttle è in grado di leggere tutti i formati CD esistenti ad una velocità massima di 32x, per un transfer rate cioè di 4,8 MB/s, e con un tempo medio d'accesso di 125 millisecondi. Il drive consente l'installazione anche in posizione verticale.

Dal sito Web della Waitec è possibile scaricare tanto gli aggiornamenti del firmware per i singoli prodotti hardware quanto gli eventuali upgrade dei software di masterizzazione per la loro piena compatibilità con gli apparecchi della società olandese.

Se fino ad ora avevate pensato che un budget limitato non consentisse di avventurarsi nel mondo delle masterizzazioni con sufficienti garanzie, questa potrebbe essere l'occasione per cambiare idea. Un consiglio banale per terminare: se il vostro PC è collegato ad uno o più dischi di rete ricordate sempre di trasferire sulle unità locali i file che vi interessano per un eventuale masterizzazione prima di dare il via alla "cottura".

Soprattutto se non state utilizzando un supporto riscrivibile! Può sembrare scontato, ma l'abitudine (in questo caso a lavorare in una LAN) e la distrazione portano talvolta a commettere errori imprevedibili, come quello di trascurare la sostanziale differenza tra unità locali e unità remote, con tutti i rischi in più che il masterizzare "da rete" comporta. Parlo naturalmente - ahimè - per esperienza recente. MC

di Andrea Montesi

Asus AGP-V7700

Produttore:
Asus
www.asus.com

Distributori:
Computer Discount
Via Tosco Romagnola, 61/63
50012 Fornacette (PI)
Tel. 0587 2882 - Fax 0587 288312
www.cdcpoint.it
Executive
Via Elettrochimica, 40
23900 Lecco
Tel. 0341 2211 - Fax 0341 221501
www.executive.it
Frael
Via del Roseto, 50
50010 Bagno a Ripoli (FI)
Tel. 055 696476 - Fax 055 696289
www.frael.it
Microtek Italia
Via Campo nell'Erba, 27 - 00138 Roma
Tel. 06 88643303 - Fax 06 88643359
www.microtek.it

Prezzo (IVA esclusa):
L. 680.000

Asus AGP-V7700

Venticinque milioni di poligoni e 1.6 Gigatexel processati al secondo, 200 MHz di clock, risoluzione di 2048x1536 pixel a 75 Hz: numeri impressionanti quelli che introducono il nuovo processore grafico di NVIDIA, il GeForce2 GTS - alias NV15 - cuore della nuova scheda AGP 4x di casa Asus. La V7700 è uno dei primi adattatori grafici ad installare il nuovo chip dell'azienda californiana, diretta concorrente della 3dfx e delle sue schede Voodoo basate su processori VSA-100.

Il GeForce2 GTS, dove GTS sta a significare Giga Texel Shading, è il primo chip grafico (o GPU - Graphic Processing Unit, termine adottato dai produttori a partire dal precedente GeForce 256) a superare per l'appunto la barriera del miliardo di texel al secondo nel fill rate: 1600 milioni di texel, per l'esattezza. Ma forse è il caso di fare un piccolo passo indietro e spiegare un po' di terminologia. Il texel (texture-element) è l'unità fondamentale del rivestimento (un bitmap 2D) di un oggetto tridimensionale, della texture appunto; lo shading è parte del processo di rendering, di produzione per così dire delle immagini 3D, in cui i poligoni primitivi che le compongono vengono "colorati"; con fill rate, infine, si intende la velocità d'elaborazione di una riga di elementi da parte dell'adattatore grafico e di conseguenza la quantità di essi visualizzata sullo schermo nell'unità di tempo. Più esattamente, si tende a parlare di fill rate per i pixel e texel rate per i texel.

Il GeForce2 GTS lavora su quattro pipeline, ciascuna in grado di disegnare ogni clock un pixel con 2 texture. Considerando la frequenza di 200 milioni di cicli di clock al secondo di cui il chip è capace, si arriva così agli 800 Megapixel ed agli 1.6 Gigatexel al secondo di punta massima prima citati.

La caratteristica peculiare di questo chip è proprio quella di effettuare lo shading lavorando sul singolo pixel. Sfruttando la notevole potenza di calcolo a disposizione, l'adattatore è in grado di utilizzare per questa operazione una metodologia di definizione ridotta all'unità fondamentale dell'immagine, portando così il grado di realismo dello scenario visualizzato a livelli veramente impressionanti, anche nelle animazioni. Queste operazioni di elaborazione sul pixel, raggruppate in sette passi distinti ed eseguite in pipe quadrupla, il metodo in cui il chip lavora, costituiscono il Per-Pixel Shading della GeForce2 GTS, con il quale vengono inoltre velocizzati e migliorati gli effetti di accelerazione 3D e bump mapping. La tecnologia di progetto, inoltre, è ora quella degli 0,18 micron, che ha permesso di aumentare considerevolmente la velocità del processore diminuendone la potenza dissipata. Questa elevatissima capacità di calcolo consente di visualizzare un numero altrettanto grande di poligoni nell'unità di tempo (25 milioni al secondo, rispetto ai 15 milioni della GeForce 256), permettendo quindi di aumentare notevolmente il livello di dettaglio delle immagini o realizzando scenari sempre più complessi nel numero degli oggetti compresi.

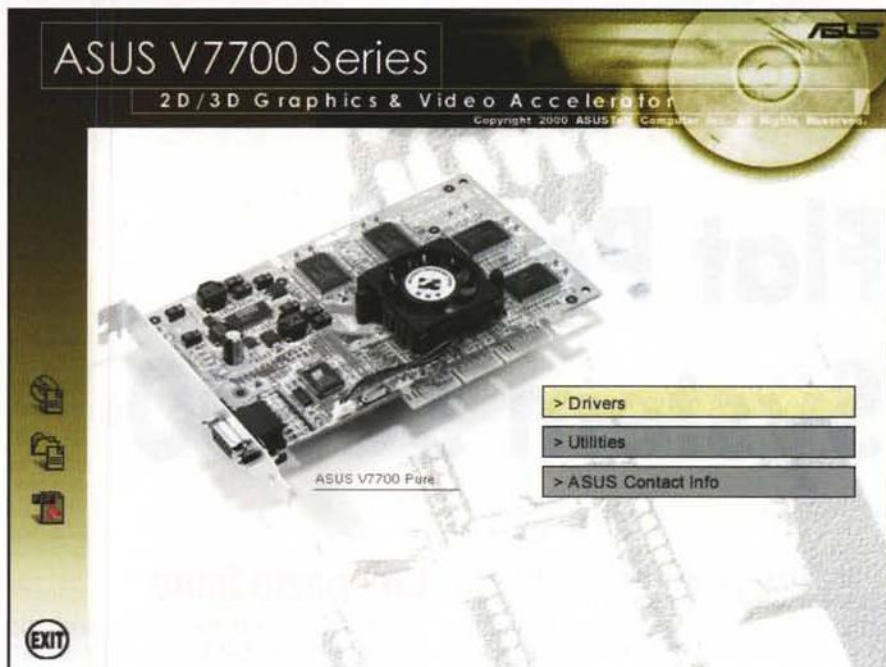
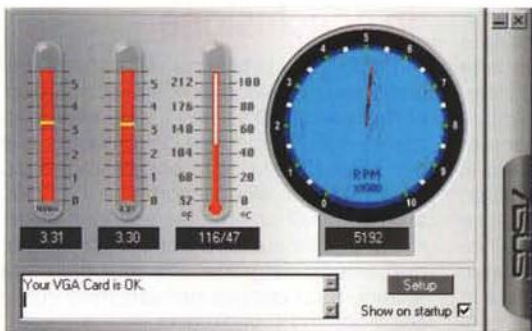
I timing notevoli offerti dal GeForce2 sono consentiti dal convertitore RAMDAC incorporato da 350 MHz, frequenza già raggiunta peraltro nel GeForce 256: alla risoluzione minima di 640x480 pixel il refresh rate può raggiungere i 240 Hz. Come nelle precedenti versioni del GeForce, è supportata un'accelerazione hardware per la trasformazione ed illuminazione delle immagini, uno dei cardini della politica di progetto NVIDIA volta a scaricare il processore centrale quanto più possibile dei calcoli relativi alla grafica. In questo nuovo dispositivo il motore

La scheda Asus alla prova! Grazie alla rivoluzionaria tecnica di shading per pixel e ad un incredibile texel rate di 1,6 Gigatexel al secondo la V7700 si candida decisamente come un nuovo punto di riferimento per i giochi con grafica 3D.

di questa tecnologia è stato rinnovato nelle sue caratteristiche: si parla infatti di T&L di seconda generazione. Il sistema supporta inoltre, sempre via hardware, un efficace anti-aliasing a tutto schermo.

La scheda dell'azienda di Taiwan rispetta fedelmente le indicazioni di progetto della NVIDIA, integra 32 MB di memoria SGRAM DDR (Double Data Rate) con 332 MHz di frequenza (166 MHz x 2) ed incorpora una originale ventola di raffreddamento a corpo circolare. Il software in dotazione, Asus Tweak Utility ed Asus SmartDoctor, consente anche di overcloccare in modo dinamico la frequenza della GPU e della SGRAM tenendo sempre sotto controllo la temperatura del sistema e la velocità di rotazione della ventola. A livello software la scheda è garantita come completamente compatibile con le versioni precedenti.

L'installazione non presenta alcun particolare problema. Una volta inserita la Asus V7700 nello slot AGP ed avviato il computer, Windows 98 si accorge della presenza del nuovo dispositivo e mostra la solita finestra per la ricerca degli opportuni driver. Dal CD apposito si procede quindi al caricamento ed all'inevitabile riavvio. Riconosciuta la scheda è possibile caricare il resto del software in dotazione. Lo stesso CD presenta un wizard per l'installazione e la disinstallazione dei programmi in modo semplice e veloce.

La schermata iniziale del programma di setup contenuto nel CD Asus a corredo della V7700. Da qui è possibile installare i driver della scheda, le librerie DirectX 7, i driver OpenGL, Direct3D, TWAIN e GART, più vari software di utilità.

Il manuale a corredo, come sempre per i prodotti Asus, è ben fatto e guida l'utente in tutte le fasi d'installazione dell'hardware e del software; non è però al momento disponibile in versione localizzata. Con la scheda Asus AGP-V7700 vengono forniti 5 CD, contenenti i driver per Windows 95/98, Windows 2000 e Windows NT, i driver video Direct3D, OpenGL, VGART e TWAIN più varie utility; il software DVD2000 Player per la lettura di DVD, VCD, MP3, con supporto per Karaoke; due giochi completi - Drakkan e Rollcage - ed un ulteriore CD con varie demo di altri giochi (e forse andrebbe specificato più chiaramente sulla confezione della scheda che si tratta in quest'ultimo caso solo di demo!). Ho approfittato di Rollcage per mettere la scheda alla prova. Si tratta infatti di un buon gioco di corse automobilistiche 3D a bordo di folli e indistruttibili bolidi, con una grafica eccellente e scenari mozzafiato. La sensazione è di coinvolgimento totale: dettagli nitidissimi scorrono sullo schermo a velocità pazzesca, come mai mi era capitato di vedere su un PC. Anche facendo girare il gioco alla risoluzione di 1024x768 pixel con colore a 32 bit ed utilizzando come processore un "vecchio" Pentium II a 266 MHz, la V7700 non perde un frame! Non sono un maniaco del videogame, ma per staccarmi da quel monitor sono stati necessari i violenti morsi della fame.

Ma se tutto questo non vi basta, saranno anche presto sul mercato una versione PRO64 della stessa scheda con 64 MB di SGRAM, ed una versione Deluxe con uscita TV, ingresso cattura video, 64 MB di memoria e occhialini 3D a cristalli liquidi in dotazione, questi ultimi già comunque disponibili in opzione con la versione base.

Come nelle schede precedenti la Asus fornisce a corredo della AGP-V7700 il software di controllo SmartDoctor per il monitoraggio dello stato di funzionamento del sistema. Con Tweak utility è inoltre possibile controllare dinamicamente il clock della GPU e della memoria presenti sulla scheda.

di Alessandro Pette

Flat Panel System SC300

Typhoon Multimedia
Anubis
Web: www.anubisline.com
www.typhoonline.com
e-mail: info@anubisline.com
Tel: 06/79811738
Fax: 06/79816371

Prezzo (IVA esclusa): L. 73.000

Flat Panel System SC300

Sin dalla loro commercializzazione i sistemi "satelliti più sub" hanno caratterizzato un mercato sempre più attento alle questioni di spazio, piuttosto che alla qualità.

Ma se da una parte lo spazio a disposizione intorno al nostro PC si fa sempre più ristretto, la qualità delle schede audio oggi è aumentata, rendendo questi sistemi alle volte non adatti alle nostre esigenze. Gustarsi un avvincente film DVD, oppure giocare all'ultimo "sparaspara", coinvolge non solo i nostri occhi, ma anche le nostre orecchie. Ecco che cresce quindi la richiesta di qualità, senza perdere però quella facilità di installazione che solo un sistema "satelliti più sub" può garantire. La Typhoon, presente sul mercato italiano con un completo ed esaustivo catalogo dedicato alle periferiche audio, video e di networking, ci propone questo mese il Flat Panel System SC300, un sistema di casse acustiche molto piccole ma anche capaci di farci godere semplici applicazioni multimediali.

Lo spazio finito

Partiamo subito dalle dimensioni dei Flat Panel: 9,2x17,4x1,2 cm. All'interno di questo angusto spazio troviamo un drive a larga banda schermato e quindi naturalmente posizionabile ai lati del monitor. Anzi, la Typhoon ha ben pensato di equipaggiare i Flat Panel di una pellicola di plastica autoadesiva, in modo tale da ancorarli direttamente sul monitor. Per questo specifico impiego, possono ruotare intorno alla loro base di 90°. La loro risposta in frequenta va da 100 Hz a 20 kHz, mentre la distorsione armonica totale è dello 0,5%. Uno dei due case contiene non solo i controlli di volume e di intervento sulle basse frequenze, ma anche un lillipuziano amplificatore, capace di erogare un watt per canale dedicato ai satelliti e 10 W per pilotare il subwoofer. Anche l'unità drive del sub è schermata e ha una dimensione di 5", montata all'interno di un case decisamente più grande e caricato in bass reflex. La risposta in frequenza del sub si estende da 20 Hz fino a 300 Hz, mentre le dimensioni del box sono di 20x29x22 cm. In dotazione vengono dati i cavetti di connessione tra i vari componenti del sistema e un comodo cavo minijack da collegare direttamente all'uscita della nostra scheda audio.

La prova

La potenza dichiarata non è delle più entusiasmanti, ma se consideriamo la possibilità di posizionare i Flat Panel ancorati al monitor, quindi vicini alle nostre orecchie, risulta sufficiente per un piacevole ascolto. Il limite del sistema, nonostante la presenza del subwoofer, è costituito dalla scarsa capacità di scendere verso le frequenze più basse, mentre risulta chiara e senza sbavature la riproduzione delle medie e alte. La prova è stata condotta sfruttando il sistema per l'ascolto di brani audio tramite Real Player, quindi streaming audio da Internet, radio e file musicali mp3. Fin qui tutto bene, anzi il coinvolgimento è di tutto rispetto, visto che il sistema ha dimostrato una trasparenza notevole e inimmaginabile. Tutti i limiti però si sono fatti sentire durante una partita a Quake III Arena, gioco "sparaspara" ricco di esplosioni e effetti speciali. Consiglio quindi questo tipo di sistema audio per impieghi più "tranquilli", ossia per tutte quelle applicazioni audio che non hanno bisogno di una dinamica esasperata.

In conclusione

La qualità e la fattezza del sistema proposto dalla Typhoon dimostra come il rapporto qualità/spazio non incida particolarmente sul prezzo finale del prodotto, che per i Flat Panel risulta essere molto più basso rispetto alla concorrenza. L'SC300 rimane quindi un'ottima scelta per un primo impianto audio, o per un ascoltatore non troppo esigente che non desidera spendere un capitale per ascoltare quello che il nostro PC vuole dirci. MC

ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE STATALE

LUIGI EINAUDI

Via Luigi Pianciani, 22 – 00185 ROMA – Tel. 06/77.25.04.14

METRO LINEA **A** (MANZONI – PIAZZA VITTORIO)

TI SERVE UN DIPLOMA?

VUOI IMPARARE L'ITALIANO?

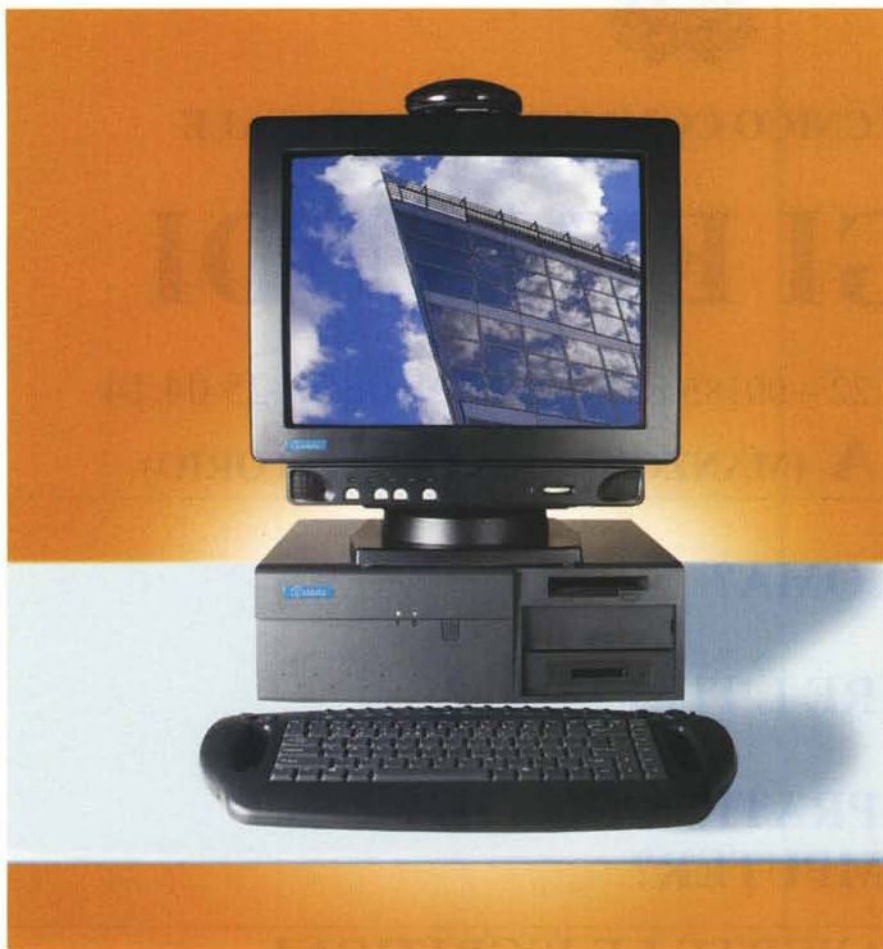
VUOI FAR PRATICA CON IL COMPUTER?

SONO APERTE LE ISCRIZIONI PER L'A.S. 2000/2001

DIPLOMA DI **RAGIONIERE PROGRAMMATORE**
CORSO SERALE GRATUITO
PER **STUDENTI LAVORATORI, CASALINGHE, DISOCCUPATI,**
DI TUTTE LE **ETA'** E **NAZIONALITA'**

CORSI DI **LINGUA ITALIANA**
PER **STUDENTI STRANIERI**

PER INFORMAZIONI TELEFONARE:
Prof. Luca Seripa – Servizio Accoglienza
Cell.0335/68.67.563 – Tel. 06/86.32.12.12

di Raffaello De Masi

Multiplayer Dardine

La prima calcolatrice da me posseduta aveva le dimensioni di un mattone, era a led rossi e mangiava le batterie come Alien mangiava i compagni del tenente Ripley. Nel numero scorso di MC abbiamo visto una memoria di massa della grandezza di una scatola di fiammiferi e tra un anno ci sarà a disposizione il CD multilayer di Constellation, 100 GB per fare cifra tonda.

Una volta avevo tanti capelli, una ventina d'anni (e di chili) in meno, due ragazze e una moto, come diceva la pubblicità. Ma avevo anche un HP87 con 48 k di memoria centrale, che mi pareva una Panoz di quelle che hanno corso una settimana fa a Le Mans (l'articolo è scritto alla fine di giugno, N.d.R.), una Giulietta fusa ben tre volte, praticavo il tiro a segno da (infimo) dilettante e promettevo che non mi sarei mai sposato. Ahimé, promesse, perdute come polvere e svanite come fumo!

E già esistevano i videoregistratori, ingombranti cassettoni che ancora si combattevano in termini di standard, VHS, Video 2000 e Betamax. Poi il tempo ha fatto giustizia, premiando lo standard meno efficiente (come spesso succede nella vita), e dobbiamo attendere una ventina d'anni per arrivare agli attuali DVD, unico vero progresso da allora.

Eppure non siamo ancora contenti. Certo, un DVD lo abbiamo comprato, e collegato al televisore, per goderci in santa pace gli effetti speciali degli ultimi colossal fantastici provenienti dagli USA. Eppure non si è soddisfatti ancora, e, poiché deve esserci, da qualche parte, un santo protettore degli insoddisfatti, questi vede essere venuto in sogno al progettista di questo "coso", non saprei come chiamarlo altrimenti, dandogli l'ispirazione per realizzare un capolavoro dell'ingegno umano che solo qualche anno fa sarebbe stato possibile vedere solo nei sogni di qualche bravo profeta tecnologico. Vediamo di cosa si tratta!

Multiplayer Dardine

Prodotto e distribuito da:
Italdata s.p.a
Località Pianodardine
83100 Avellino

Tel 0825 621.529
Fax 0825 624.424

http://www.italdata.it
E-mail marketing: gianfranco.papa@italdata.it

Prezzo (IVA esclusa)
L. 2.796.000

One for many!

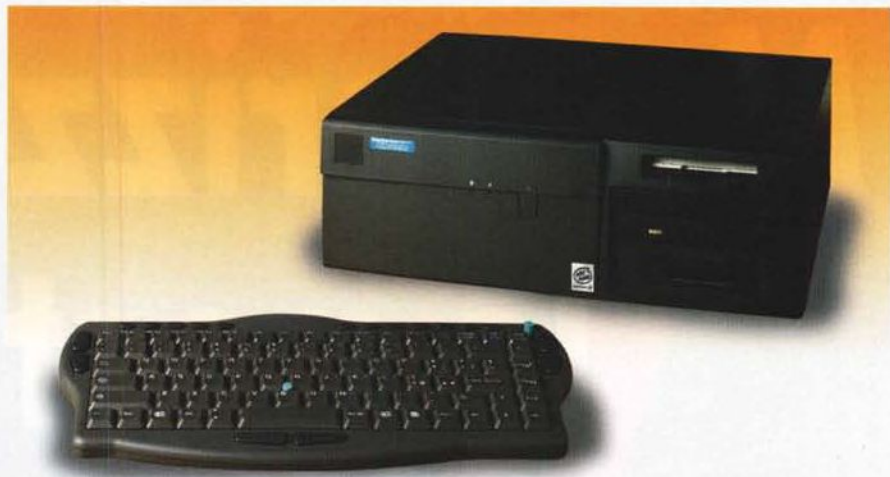
Il Multiplayer Dardine è un oggetto a forma di parallelepipedo, delle dimensioni di un videoregistratore un po' ingombrante (40x20x46 cm) che mette sulla bilancia il non trascurabile peso di una ventina di kg. Dentro questo mobile di un gradevole colore grigio antracite si nasconde un vero supermarket della tecnologia. In breve, Dardine racchiude in sé le funzionalità tipiche di un personal computer e quelle di un prodotto orientato all'intrattenimento, dalla TV all'ascolto della musica, alle funzioni di decoder satellitare. Volendo elencare in forma analitica le sue funzionalità diremo che esso è:

- un personal computer d'alto livello, perfettamente funzionale, dotato di una tastiera a raggi infrarossi di dimensioni ridottissime, basato su un hardware di pregevole qualità
- un DVD Movie Player, con audio di qualità superiore, secondo le specifiche

Dolby Prologic, in grado di riprodurre l'effetto audio 3D sulla TV di casa, con caratteristiche vicine a quelle raggiungibili in un cinema dotato di tale sistema.

- un CD Audio Player, con qualità stereo digitale e tutte le funzionalità di un CD Player professionale
- Collegamento a Internet via satellite, con CAM intercambiabile, e possibilità d'accesso a free e pay TV
- MP3 Music Player, per ascoltare e gestire file audio in formato MP3
- Stazione Video Game, che, grazie alle potenti funzionalità 3D incorporate nel progetto, permette di trasportare sullo schermo TV di casa le avventure dei più recenti giochi per PC
- Photo CD Player, per visualizzare sullo schermo foto in formato digitale.

In una tale messe e dovizia di funzioni ci si perde, letteralmente. Alla prova funzionale il PC è una macchina dell'ultima generazione, efficiente e di facile utilizzo grazie alla tastiera a raggi infrarossi dotata di tracker integrato; la tastiera, grazie al suo completo svincolamento da cavi di collegamento, è stata dotata di due maniglie laterali che ne permettono il più pratico uso, quasi un telecomando.

Le funzionalità di pay-tv sono tutte garantite (ovviamente disponendo dell'abbonamento), e la gestione del CD-ROM, di prestazioni oltre tutto al top attuale, è immediata grazie proprio alle funzionalità inserite nella tastiera sotto forma di pulsanti.

Della tastiera sono disponibili due versioni con nunero diverso di tasti. Nella versione più estesa non sono presenti le maniglie.

L'output su schermo TV di Internet (funzioni di Web-TV) non è di altissima qualità, ma, in questo, Dardine c'entra poco, visto che la colpa non può essergli certo ascritta .Invece, le funzioni proprie di computer sono eccellenti, grazie anche all'ottima scheda madre usata (North-South Bridge Intel/VIA), al pregevole PIII, e al processore grafico che, sebbene on board, ha interessanti caratteristiche, in chiave 2D e 3D.

Conclusioni

Beh, siamo di fronte a un pezzo di quelli che se ne vedono solo ogni tanto. Dardine (a proposito, il nome viene da una località della periferia di Avellino, l'area industriale dove sorge la sede dell'Italdata) è qualcosa di veramente speciale.

Istintivamente si è portati a diffidare di prodotti che promettono di accontentare diverse esigenze. Fortunatamente si fa sempre a tempo a ricredersi. Dardine è un prodotto che offre superiori prestazioni in tutti i campi in cui è chiamato a confrontarsi, anche con prodotti realizzati ad hoc, e sovente eccelle in alcuni aspetti propri delle sue funzioni (offrire insieme broadcasting, funzioni IRDETO/SECA CAM, funzioni di Internet via satellite e di videogame non è certo da sottovalutare!).

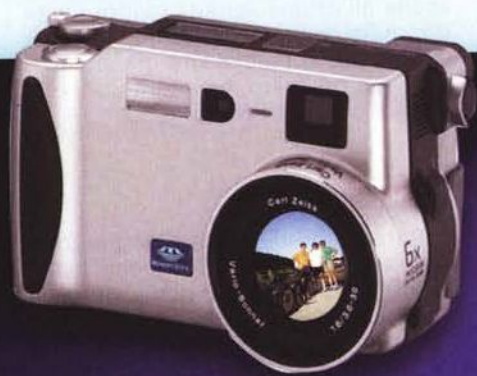
Il prezzo, poi, è estremamente accattivante; se si mettono insieme le diverse funzioni e si scelgono le periferiche per gestirle, fatti un po' di conti è facile superare abbondantemente un costo pari al doppio. Basta pensare solo che un PC della stessa classe, con la stessa configurazione, costa... MC

Le caratteristiche del prodotto

formato desktop dello chassis - processore Intel Pentium III 650 MHz- - Controller grafico 3D/2D/DVD ATI - memoria RAM 128 MB SDRAM - standard audio Dolby Stereo - fax-modem 56kV90 inserito in slot PCI - DVD/CD-ROM 8X-32X - DVB (Digital Video BroadCasting), per ricezione TV via Satellite o per navigare in Internet via Broadcasting, - funzioni di Web-TV quando collegato a uno schermo televisivo - slot PCMCIA formato compatibile IRDETO/SECA CAM (per utilizzo per pay TV) - interfaccia a raggi infrarossi - Consumo particolarmente ridotto (l'alimentatore ha una portata massima di 90 W) - Windows 98 preinstallato e Microsoft Works bundle. - cache memory di secondo livello da 128k - 2 interfacce seriali, 1 parallela, una porta mouse PS/2, una porta tastiera PS/2, 2 USB, tre audio (1 mono, 1 stereo input, 1 stereo output), 1 porta giochi. - 1 scheda grafica on board ATI Rage 128 3D AGP 2X, risoluzione massima 1024x768, ref. rate di 100 MHz - HD Fast IDE 20 Gb - DVD/CD-ROM 8X/32X - alimentazione 110-240V CA, 50-60 Hz - protezione e disabilitazione per DVD e Internet attraverso password - disabilitazione di tastiera e mouse attraverso password.

Il Dardine può essere configurato con caratteristiche diverse (processore, memoria RAM), in base a particolari esigenze.

di Pierfrancesco Fravolini

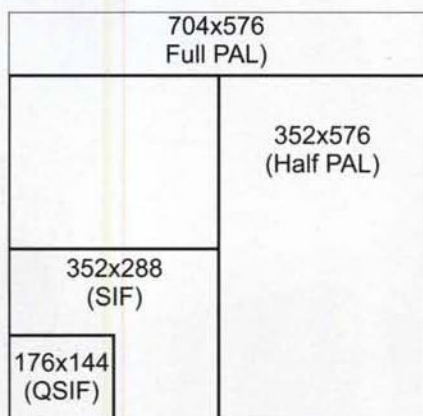
Masterizziamo le nostre Vacanze

Siamo appena tornati dalle vacanze. In questi pochi giorni di calura estiva abbiamo scalato, per rinfrescarci un po', le vette dell'Himalaya, siamo scesi nel Gran Canyon del Colorado a cercare l'oro con il setaccio, ci siamo immersi nei mari delle Maldive per guardare i pesci più belli, abbiamo visitato le più belle città d'arte del mondo, ci siamo fatti la doccia sotto le Cascate del Niagara e abbiamo fatto il bagno nel lago Titicaca, abbiamo fatto windsurf sulle coste della California e siamo andati a farci rubare il cestino della merenda dall'Orso Yogi nel parco di Yellystone.

Ora siamo a casa, con due borsoni enormi pieni di fotografie e di videocassette, perché, come è logico, abbiamo registrato e immortalato su pellicola ogni singolo momento delle nostre straordinarie vacanze.

Appena posato il pesante fardello sul divano del salone ci sorge un dubbio: come faremo a mandare le 350 foto delle vacanze in Australia alla coppia di amici conosciuti sulla piroga mentre percorrevamo il Rio delle Amazzoni alla ricerca delle ultime tribù cannibali? E poi alla comitiva conosciuta nel continente nero (paraponziponzipò) alle falde del Kilimangiaro avevamo promesso di spedire i filmati dell'aurora boreale girati a Capo Nord?

Certo la cosa sembra facile. Basta far stampare di nuovo dal laboratorio fotografico tutte le foto, impacchettarle e spedirle per via aerea. Mentre per i video dell'aurora boreale basta collegare la videocamera al videoregistratore, registrare settanta videocassette (questo era infatti il numero di componenti che costituiva la comitiva conosciuta sul Kilimangiaro), durata media 3 ore l'una, e spedire il tutto, ai nostri amici sparsi per il mondo.

E se invece decidessimo di usare le nostre indubbie qualità creative ed informatiche per organizzare tutte le foto delle nostre vacanze, non sono quelle scattate sul Machu Picchu, e montare un video delle nostre vacanze tralasciando le scene più noiose e scontate?

Ai nostri amici potremo spedire, invece del pacco con 350 stampe a colori, un semplice CD-ROM con tutte le foto, agli altri una cassetta MiniDV oppure un mini DVD Video (un filmato DVD su "semplice" CD-ROM) con le più belle riprese video delle nostre vacanze.

Le diverse dimensioni del quadro per l'acquisizione video nel formato PAL

E' facile!

Organizzare le nostre foto e registrarle su un CD-ROM, oppure realizzare un CD Video da regalare ai nostri amici è più facile a farsi che a dirsi. Il software e l'hardware che c'è oggi permette di gestire rapidamente e con una qualità sorprendente immagini e filmati di ogni genere. Il CD è diventato ormai un supporto universale, supporta un gran numero di formati audio e video e può essere letto da un gran numero di dispositivi, non solamente dal computer.

Nelle pagine a seguire troverete alcuni esempi pratici su come realizzare dei CD che contengano foto e filmati.

Gli esempi fanno largo uso delle immagini per spiegare nel minimo dettaglio tutte le fasi della realizzazione. In un primo articolo verranno trattate tutte le problematiche dell'acquisizione delle fotografie sia con le fotocamere digitali, sia con quelle tradizionali, e quindi si parlerà anche di scannerizzazione e correzione cromatica.

A seguire si parlerà di filmati, dalla acquisizione da videocamera analogica o digitale, alla scelta del formato per i VideoCD e i DVD, o per Internet. Si parlerà poi delle fasi del montaggio, con l'aggiunta di transizioni, effetti speciali e titoli alle nostre scene, e infine si arriverà alla masterizzazione finale, con l'esempio di creazione di un mini DVD. Troverete poi un'appendice allo speciale nelle pagine di computer e video, dove il buon Rosati vi spiegherà come acquisire e realizzare filmati per la pubblicazione su pagine Web o per la spedizione via e-mail.

Le demo di tutti i programmi di cui si parla in questo speciale sono presenti sul CD ROM allegato alla rivista, in modo che anche voi possiate, seppure per un periodo di tempo limitato, cimentarvi nella realizzazione di Video CD, DVD e foto CD.

Buon lavoro!

Risoluzioni PAL e occupazione di spazio con codifica MJPEG

Risoluzione (pixel)	Formato	Compressione	Spazio occupato (per 1 minuto di video)
176x144	QSIF – Quarter SIF	20:1	3,6 MB
176x144	QSIF – Quarter SIF	10:1	7,3 MB
352x288	SIF – Standard Interchange Format	20:1	15 MB
352x288	SIF – Standard Interchange Format	10:1	29 MB
352x576	Half PAL	10:1	58 MB
352x576	Half PAL	5:1	116 MB
704x576	Full PAL	10:1	116 MB
704x576	Full PAL	5:1	232 MB

Il formato Half PAL impega una risoluzione orizzonta.e dimezzata.
Lo spazio occupato dimezza ma viene preservata la qualità complessiva dell'immagine.

di Franco Palamaro

Nuova vita alle nostre foto...

... naturalmente con la tecnologia digitale

Abbiamo passato le nostre vacanze a scattare fotografie, al mare, in montagna, sulla neve o sulla spiaggia; ricordi di momenti passati in compagnia della famiglia, della fidanzata o assieme agli amici, di momenti belli e meno belli ma, soprattutto, ricordi da conservare.

Vogliamo ora trasferire queste immagini su di un comodo supporto digitale, che può essere anche un semplice CD-Rom, per una agevole e rapida archiviazione delle immagini, o un Video-CD, per rivedere e mostrare i nostri ricordi immortalati dalla fotocamera anche con un lettore DVD collegato ad un televisore.

A seconda del tipo di fotocamera che abbiamo utilizzato, tradizionale a pellicola o digitale, avremo a disposizione o delle stampe fotografiche da negativo e/o delle diapositive, o dei file su di un qualsiasi supporto di archiviazione compatibile con la fotocamera digitale stessa (CompactFlash, SmartMedia, dischetti Clik o altro).

Descriveremo la procedura di digi-

Nella foto d'apertura, il materiale necessario: uno scanner e/o una fotocamera digitale, i programmi e... le vostre foto.
A questo, dobbiamo aggiungere, ovviamente, un PC ed un masterizzatore.

talizzazione, organizzazione e masterizzazione su CD-Rom dei vari file di immagine; il corretto uso di uno scanner piano da tavolo, la scelta della risoluzione ottimale di ripresa in base alla destinazione d'uso, come si corregge cromaticamente in ripresa l'immagine, la conversione e il salvataggio da un formato all'altro.

Non ci si deve comunque dimenticare che è sempre possibile far realizzare un Photo-CD dai propri negativi 35mm recandosi ad un Service dotato delle apposite apparecchiature Kodak.

Si tratta, purtroppo, di una operazione relativamente costosa, parliamo di 800-1200 lire a immagine più il costo del supporto; ma la qualità e la definizione sono elevatissime, di livello professionale.

Per cominciare

Per effettuare le operazioni descritte, è necessario disporre di un personal computer con almeno 64 MByte di RAM, un masterizzatore e uno scanner piano; se si possiede anche una fotocamera digitale, e le fotografie sono state scattate con questo dispositivo, lo scanner potrebbe essere superfluo.

Noi abbiamo utilizzato un PC basato su Pentium II a 350 MHz e 64 MByte di RAM, un masterizzatore Waitec WT3244EI Ide e uno scanner piano Umax Speedy II 4000 completo di kit opzionale per la scansione di trasparenze e diapositive.

La fotocamera digitale utilizzata è una Canon PowerShot S70, da 1,7 MPixel.

Cominciamo col descrivere come si effettua la ripresa digitale di un originale opaco (il termine tecnico con il quale si definisce un'immagine stampata su carta fotografica, da digitalizzare con uno scanner piano).

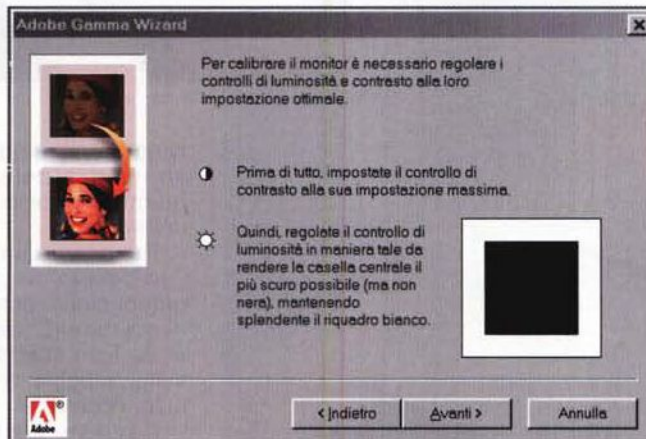
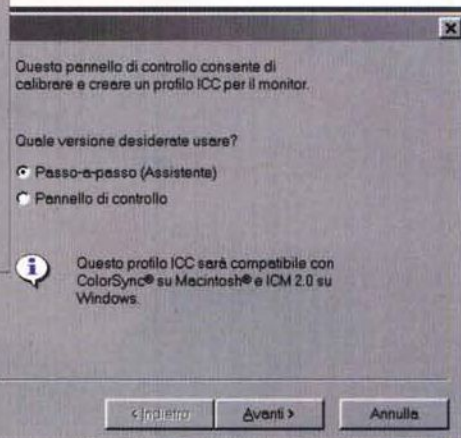
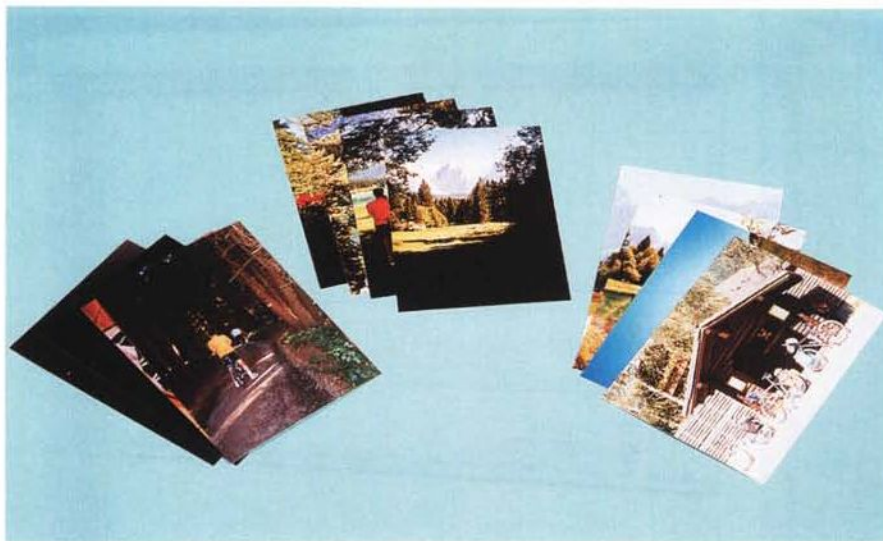
Ammettendo di aver correttamente effettuato l'installazione hardware e software del nostro scanner e di avere quest'ultimo e il PC accesi, la prima operazione da fare è di calibrare il nostro monitor in modo tale da ridurre al minimo l'errore di visualizzazione.

Esistono in commercio moltissimi software di calibrazione, ed alcuni di essi sono venduti in "bundle" con le schede grafiche, gli scanner o le stampanti, come il programma Colorific di Sonnetech; con ogni probabilità, tra i CD dei driver e degli applicativi ricevuti assieme all'hardware, troveremo il programma di cui abbiamo bisogno. Alle brutte, è possibile effettuare una calibrazione di massima utilizzando un programma come Corel Photopaint o Adobe Photoshop (utility Gamma).

Tutti questi programmi sono del tipo guidato, basato su Wizard, e seguono essenzialmente la stessa procedura, volta ad avvicinare il più possibile i colori visualizzati con quelli effettivamente presenti nell'immagine originale.

I più avanzati forniscono un foglio di riferimento, con il quale confrontare i colori di una apposita immagine bitmap digitale.

La scansione

Un "trucco" da tenere presente

L'utility Adobe Gamma per la calibrazione del monitor.

Alcuni esempi di fotografie con dominanti diverse, da raggruppare per similitudine (le immagini scattate di sera o in ambienti chiusi, le foto scattate di giorno al mare sulla spiaggia, quelle controluce e anche quelle di dimensioni diverse, come le 12x18).

Alcune immagini, con contrasti molto netti e zone particolarmente chiare e scure, sono in grado di mettere in crisi lo scanner; il risultato dipende molto dalle impostazioni effettuate in fase di scansione e dalla qualità dello scanner.

quando abbiamo una grande quantità di fotografie di identico formato (per esempio, 10 x 15 cm) consiste nel posizionare con cura il primo originale opaco ed effettuare l'anteprima della scansione, selezionare il perimetro dell'immagine e riprendere di volta in volta ogni fotografia senza più effettuare l'anteprima, semplicemente sostituendo l'originale nella stessa posizione del precedente.

Ovviamente, i migliori risultati si ottengono calibrando lo scanner in modo tale da correggere eventuali dominanze cromatiche (le colorazioni di determinate fotografie riprese, ad esempio, in ambienti chiusi senza flash ma con pellicola diurna) direttamente in fase di ripresa per ciascuna immagine.

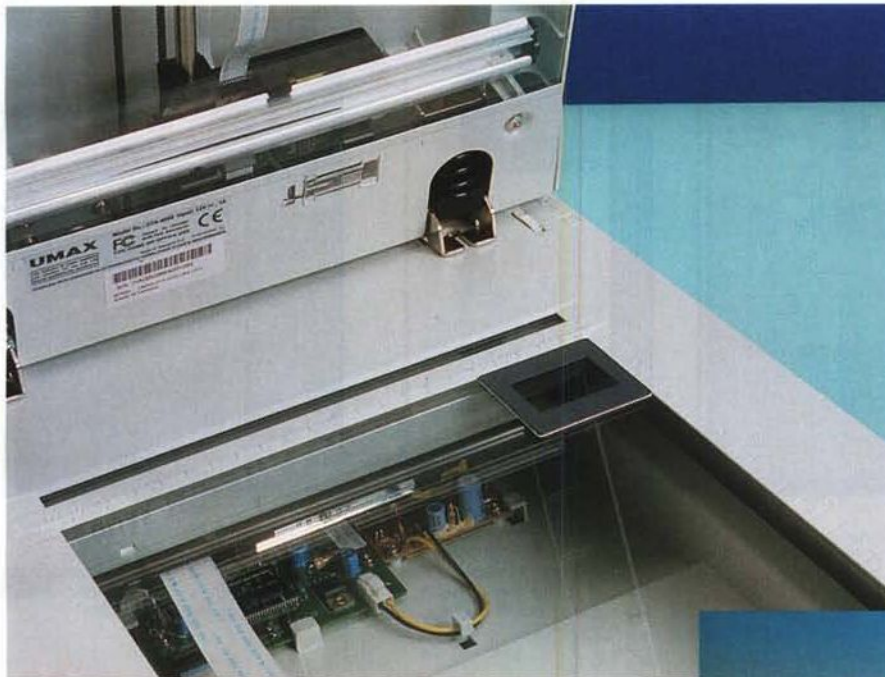
Una volta effettuata la separazione, posizionare attentamente le stampe fotografiche facendo coincidere un angolo superiore al riferimento indicante il punto di inizio scansione, evidenziato nel riquadro.
Attenzione a posizionare la stampa fotografica in modo che sia perfettamente a squadro.

Per questo motivo, è bene dividere "ad occhio" le singole fotografie in gruppi simili; per esempio, le immagini scattate di sera o in ambienti chiusi, le foto scattate di giorno al mare sulla spiaggia, le foto riprese controluce, eccetera.

A questo punto, compiendo un'attenta calibrazione della ripresa sulla prima stampa fotografica di ciascun gruppo, si otterranno i migliori risultati con il minimo tempo perso, salvando di volta in volta le immagini senza alcuna correzione successiva.

Un'alternativa consiste nell'impo-

Nel caso abbiamo da digitalizzare alcune diapositive, utilizzando un adattatore per le trasparenze è possibile riprendere abbastanza decentemente anche queste immagini, considerando però che i migliori risultati si ottengono con uno scanner per pellicole...

... come il Polaroid SprintScan 35.

stare l'ottimizzazione automatica nel software di gestione dello scanner; non sempre i risultati possono però essere soddisfacenti.

Per posizionare correttamente la nostra fotografia in modo da ottenere un risultato perfetto, bisogna accertarsi che un angolo superiore di questa sia allineato all'angolo contrassegnato con la freccia sullo scanner, e ben accostata ai margini della superficie di cristallo del dispositivo, per evitare di riprendere l'immagine inclinata.

Certo, è sempre possibile, in fase di ritocco, correggere l'inclinazione di una foto; ma se abbiamo una grande quantità di immagini da digitalizzare, conviene cercare di organizzare il lavoro in modo da perdere meno tempo possibile.

A questo punto bisogna decidere a quale risoluzione effettuare la ripresa: se vogliamo avere la massima qualità, perché l'immagine archiviata ci serve come "materia prima" per successive modifiche, conviene scegliere una risoluzione non inferiore ai 300 DPI (Dot per Inch, punti per pollice); se invece vogliamo semplicemente utilizzare l'immagine ripresa per creare un CD di immagini da rivedere con parenti o amici, la risoluzione di 100/200 DPI è ottimale, mentre per l'uso su Web, una risoluzione compresa tra dell'ordine dei 75 DPI è di solito più che sufficiente.

Questo nell'ipotesi che la nostra foto abbia una dimensione "tipica" di 10x15 cm.

Risoluzioni superiori ai 600 DPI dovrebbero essere utilizzate solo per la scansione di diapositive (con l'apposito adattatore per trasparenze); in ogni caso, non conviene mai superare la risoluzione ottica del CCD dello scanner: l'interpolazione aumenta la risoluzione (e conseguentemente la dimensione) dell'immagine, ma non la sua definizione e qualità.

Nel nostro caso, abbiamo effettuato la scansione delle diapositive a 1200 DPI, ottenendo risultati discreti.

Ovviamente, le immagini devono essere sempre riprese con una profondità di colore di 24 bit (16 milioni di colori, o Truecolor), a meno di esigenze particolari (come foto in B/N o per ottenere degli effetti particolari).

Normalmente, gli scanner riprendono le immagini a profondità di colore anche molto superiori, per migliorare la qualità (lo scanner utilizzato per l'articolo è in grado di effettuare riprese a ben 42 bit).

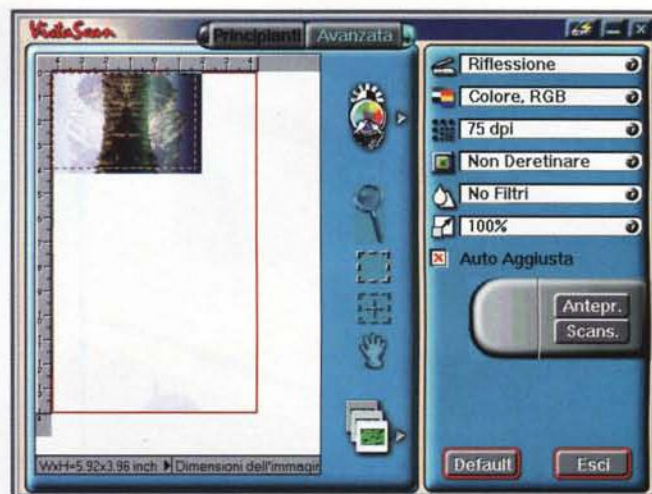
Una normale stampa fotografica da 10x15 cm, ripresa a 75 DPI, dà come risultato un file bitmap da 295x443 pixel; a 150 DPI, lo stesso file diventa di 591x886 pixel, e a 600 DPI ci ritroviamo un file da ben 2362x3543 pixel.

Mediamente (dipende molto anche dalla ricchezza di dettagli presenti nell'originale), salvando una immagine in formato compresso JPEG, il "peso" del file risultante varia da 70 KByte per il file a 75 DPI fino a circa 1 MByte per un file a 600 DPI.

Il formato JPEG è del tipo "lossy", in altre parole salvando un'immagine in questo formato si applica un algoritmo di compressione che fa perdere qualità all'immagine; la maggior parte dei programmi di fotoritocco consente di variare il livello di compressione, così da raggiungere un buon compromesso tra qualità e dimensione del file.

Salvando il file in formato non compresso, come il BMP di Windows, avremo a che fare con file da 1 a 24 MByte; a nostro avviso, per l'archiviazione di immagini con la massima qualità possibile e un buon livello di compressione, conviene scegliere il formato TIFF compresso (implementa un algoritmo di compressione LZW).

E' ovvio che, se abbiamo utilizzato una fotocamera digitale per la ripresa delle immagini, la risoluzione sarà

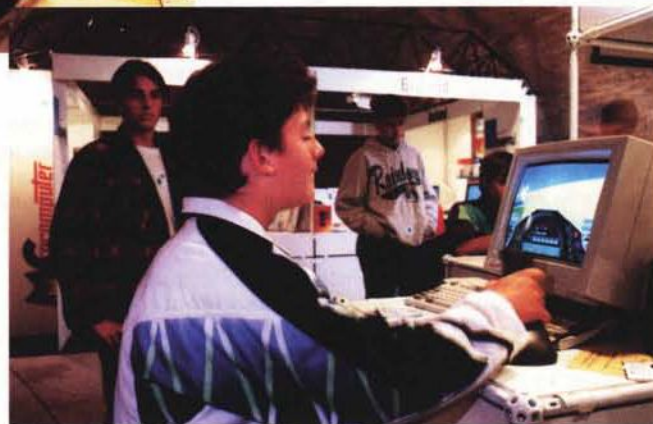
A questo punto effettuiamo l'anteprima della scansione: generalmente, il software di gestione dello scanner consente di variare alcuni parametri fondamentali della digitalizzazione, per esempio correggendo il "gamma" dell'immagine, o di rimuovere una dominante troppo calda (come nel caso di utilizzo di pellicole diurne in ambienti illuminati da lampade ad incandescenza).
Il software di molti scanner, per correggere alcune inefficienze del CCD, aumentano "di default" alcuni parametri, come il Gamma (nel nostro caso, da 1 a 1,5).

La risoluzione in ripresa dell'immagine va impostata in base all'utilizzo che si intende fare dell'immagine.
Nulla vieta di effettuare riprese multiple (senza spostare l'originale opaco dal piano di scansione) a risoluzioni diverse, salvando poi le immagini con un suffisso che ne indichi la qualità oppure salvandole in cartelline separate.

Esempio di correzione: una fotografia, ripresa in un ambiente illuminato artificialmente con una pellicola per luce diurna, digitalizzata sia senza alcuna correzione, sia con i livelli modificati per correggere la dominante "calda".

quella decisa al momento dello scatto.

Al massimo si potrà ridurre, in modo da renderla più "leggera", per utilizzarla ad esempio su un sito Web o per spedirla via e-mail, ma non conviene mai aumentarne artificiosamente la risoluzione, ad esempio con un programma di fotoritocco; il file dell'immagine si "gonfierebbe" inutilmente, e la definizione e la qualità possono solo peggiorare a causa dell'interpolazione.

Per quanto riguarda il passaggio da un formato all'altro, è di fondamentale importanza salvare l'immagine in un formato "non-lossy", come il TIFF o l'EPS al momento della scansione.

Passare da un formato JPEG ad un formato TIFF non migliorerà la qualità dell'immagine, poiché le informazioni sono state comunque perse nella prima conversione in JPEG.

L'archiviazione su CD

Conviene "progettare" i nostri CD-Rom in una cartella separata rappresentante l'indice del CD, creando una serie di cartelle vuote al suo interno, nelle quali riverseremo le immagini di volta in volta, in base ai criteri di separazione che ci siamo posti.

Consigliamo di creare una serie di cartelle organizzate per temi o per data, esattamente come fanno in automatico alcuni programmi di gestione delle fotocamere durante il download delle immagini sul disco rigido del PC.

Per l'organizzazione delle immagini, si può proficuamente utilizzare un programma di fotoritocco o di catalogazione delle immagini che consenta la creazione (e l'eventuale stampa) di miniature, denominate "thumbnails"; inserendo il file delle miniature nell'indice del CD-Rom o stampandolo in modo tale da poterlo utilizzare come copertina del CD, diventa molto semplice rintracciare le foto presenti sul supporto.

Esattamente quello che succede quando ci presentiamo da un service

Con una fotocamera digitale, il riversamento e correzione cromatica delle immagini si effettua direttamente con il software in dotazione alla fotocamera stessa, a meno che questa non supporti il protocollo TWAIN, per cui lo si può effettuare nel programma di fotoritocco nel quale stiamo digitalizzando.

per ritirare il nostro Kodak PhotoCD: assieme al disco, ci consegnano una stampa con il "provino" delle varie immagini digitalizzate.

Tra i software shareware che sono in grado di gestire la creazione e la stampa delle "thumbnails", segnaliamo senz'altro l'ottimo PaintShopPro (il programma principe per il fotoritocco shareware) ed i classici Thumbnailer e ThumbsPlus.

Per la semplice visualizzazione delle immagini sul CD-Rom o sul disco rigido, consigliamo di utilizzarne uno progettato appositamente per questo: l'eccellente ACDSee (arrivato alla versione 3) è uno dei migliori e occupa circa 6 MByte; consigliamo di inserire nella root dei nostri CD un software di questo tipo, in modo da avere sempre sottomano un programma per vedere e mostrare le nostre foto.

Evitare di usare dei programmi di presentazioni, come Microsoft PowerPoint, per creare uno "slideshow" con le foto: il file risultante potrebbe essere ingestibile a causa delle sue dimensioni.

Adaptec Easy CD-Creator 4 Deluxe offre un'interessante utilità: Photorelay, che consente di creare dei CD organizzati, sia in formato HTML, sia con un programma di visualizzazione proprietario completo di "thumbnails" del contenuto del CD.

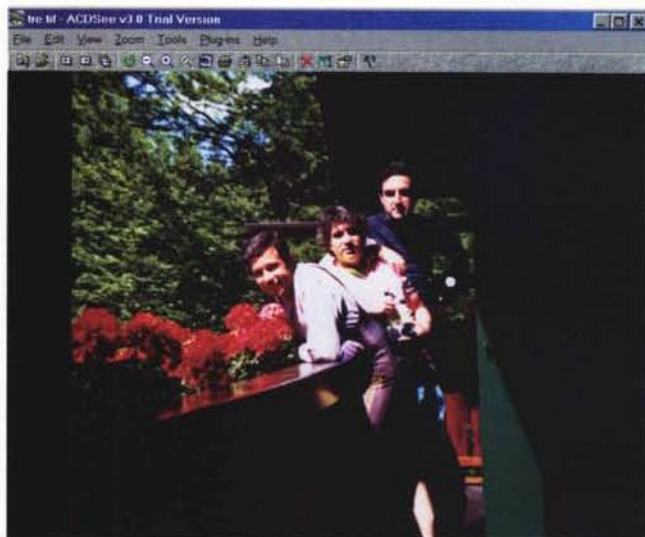
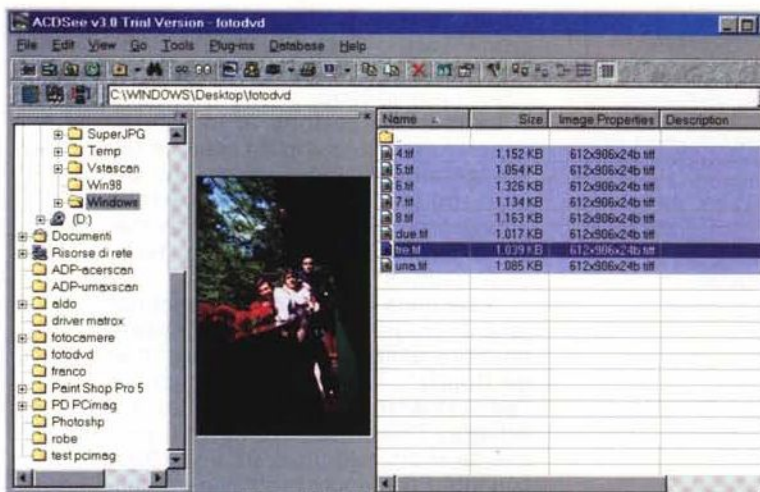
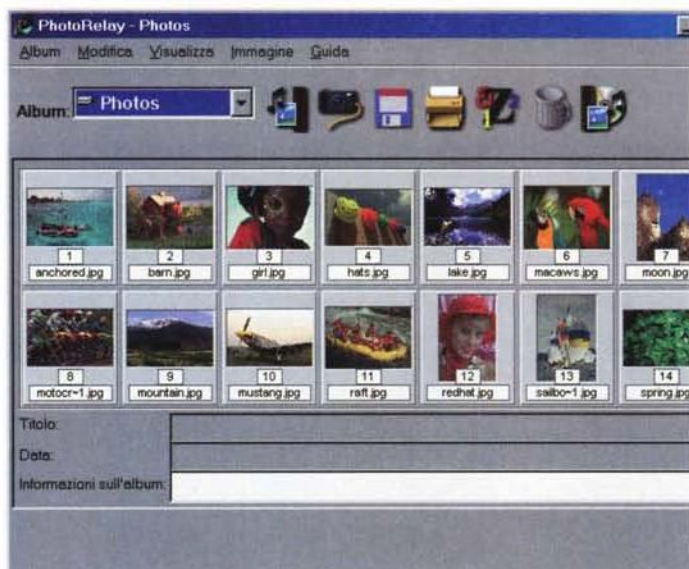
Parliamo ora della vera e propria operazione di scrittura su CD-Rom: acquistando un masterizzatore, è molto probabile che sia fornito assieme ad un software di masterizzazione, come Nero o Easy CD Creator; noi, assieme al nostro Waitec abbiamo ricevuto Ahead Nero.

La masterizzazione è, in effetti, l'operazione più semplice, perché basta trascinare "l'immagine" del CD che abbiamo creato dalla cartella provvisoria alla finestra dei file da masterizzare nel programma e poi avviare la scrittura su CD-R.

A seconda del tipo di masterizzatore e di programma, potrebbe essere possibile utilizzare il CD-R come "mega floppy", utilizzando la funzione "packet-writing" di In-CD (nero) o Adaptec Direct-CD; attenzione, perché se si intende utilizzare il CD-Rom con altri PC è necessario avere installato il supporto UDF (Universal Disc Format) su questi ultimi.

Il segreto per masterizzare con successo un CD-Rom è di utilizzare un masterizzatore di buona qualità dotato di un buffer abbastanza grande, disporre di un buon disco veloce con una limitata frammentazione e di avere il minimo dei programmi (soprattutto TSR, Terminate and Stay Resident) caricati in memoria.

Anche i supporti sono importanti; consigliamo di scegliere CD-R di qualità, anche perché ormai la differenza di costo è dell'ordine delle poche centinaia di lire per disco.

Per quanto riguarda il software di

ACDsee: finestra principale del programma e finestra di visualizzazione.

Adaptec Easy CD Creator Deluxe: finestra del programma Photorelay.

PaintShopPro: per gestire le immagini riprese, si possono visualizzare le miniature della directory contenente i file con il comando Browse.

masterizzazione, i migliori sul mercato sono senz'altro i summenzionati Nero e Easy CD Creator; Nero è quello che, a nostro avviso, offre il miglior rapporto prezzo/prestazioni.

Facciamo un Video-CD con le nostre foto

Avendo a disposizione un lettore DVD collegato ad un televisore è possibile utilizzarlo per la visione delle immagini riversate su di un CD-Rom in formato Super Video-CD.

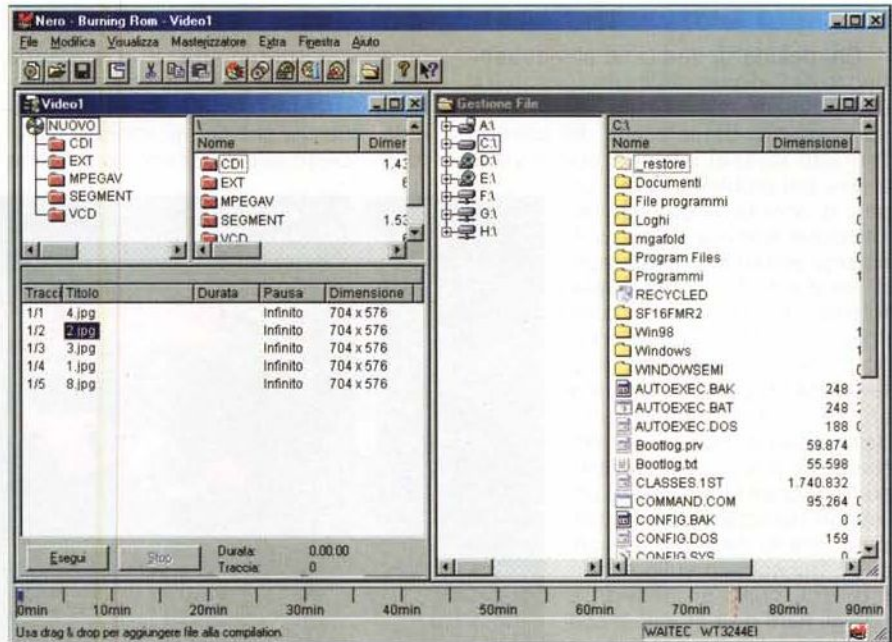
Si tratta di creare un Video-CD con delle immagini .JPG al posto dei filmati (in formato MPEG); una volta inserito il Video-CD nel lettore DVD, per passare da una immagine all'altra si naviga semplicemente con i tasti di spostamento del brano del software "player", come Cinemaster o PowerDVD.

Dal momento che il formato di un televisore domestico è un rettangolo con un rapporto di 3/4 o 16/9, per evitare effetti di "allargamento" o la visualizzazione di estese bande nere ai lati dello schermo, dobbiamo fare in modo che tutte le immagini siano orientate nello stesso modo e nella stessa risoluzione.

La risoluzione deve essere di 704 x 576 (il numero delle linee e dei punti del sistema PAL), in formato JPEG; nel caso che la risoluzione sia maggiore o minore, l'immagine sarà scalata: l'aspetto geometrico delle immagi-

Particolare ingrandito, sempre alla stessa scala, di una ripresa effettuata a 75, 150 e 300 DPI: la resa in fase di stampa è molto diversa e si dovrebbe, per quanto possibile, utilizzare immagini con una definizione di almeno 300 DPI.

All'avvio di Nero parte il Wizard per la creazione guidata di CD. Scegliendo opportunamente il formato e seguendo le istruzioni a video, diventa molto semplice masterizzare un CD.

Nero: il Wizard con selezionata l'opzione per creare i Video-CD.

Nero: finestra principale una volta selezionato correttamente il formato Video-CD; la finestra in basso a sinistra è dove dobbiamo trascinare i file JPG delle nostre immagini.

ni non viene, invece, modificato.

E' possibile creare un Super Video-CD con Ahead Nero versione 5; la creazione del file system è praticamente automatica, per cui è solamente necessario impostare correttamente il formato prima della masterizzazione, per ottenere un CD leggibile.

Nero, in particolare, possiede un eccellente Wizard per la creazione di CD in vari formati: selezionando CD-Video, l'unica cosa che resta da fare è trascinare dalla cartella delle immagini i file .JPG nella finestra in basso a sinistra di Nero e avviare la masterizzazione.

Avendo a disposizione un televisore 16:9, si può tentare di ricreare il formato "anamorfico" nei file JPEG, ritagliando le immagini in modo tale da avere il rapporto dei lati di 16:9 (basta "croppare" le immagini a 1600x900) e poi ridimensionandole a 704 x 576 lasciando deselezionata la casella "mantieni proporzioni", per ottenere una immagine deformata che in fase di visualizzazione sullo schermo è poi "compressa" verticalmente rendendo di nuovo l'immagine corretta geometricamente.

Nota importante: non tutti i lettori DVD casalinghi sono in grado di leggere i CD-R, e ancor meno sono quelli in grado di leggere correttamente i Super Video-CD masterizzati: noi abbiamo provato con un Pioneer DV-626 D, senza successo; i lettori DVD per computer, invece, non soffrono di questa limitazione.

di Pierfrancesco Fravolini

Mettiamo i nostri filmati su CD

La parte più delicata, l'acquisizione

Chi decide di dedicarsi al videoediting creativo può, all'inizio, scontrarsi con problemi che spesso appaiono insormontabili. Già la scelta del corretto formato di acquisizione può a volte creare dei problemi. Fino a un paio di anni fa, la potenza dei computer non era spesso sufficiente al trattamento di grandi masse di dati come quelle fornite dai file video. Le cose sono andate via via migliorando col tempo per merito delle tecniche di compressione e anche e soprattutto dell'hardware, sempre più potente. Se fino a qualche tempo fa gli unici filmati che si potevano realizzare con il computer erano delle dimensioni di un francobollo sullo schermo, ora, con i processori e con gli hard disk attuali, e con le schede di compressione e acquisizione video, è possibile trattare stream di dati video a piena risoluzione PAL in maniera piuttosto agevole.

Tra i vari programmi di acquisizione video vediamo quello fornito con la serie di schede Matrox, dalla Rainbow Runner alla Marvel G400. Si tratta di Matrox VcrRemote, un vero e proprio telecomando virtuale che permette di controllare la scheda per la visualizzazione dei canali televisivi (la Marvel G400 incorpora anche un sintonizzatore televisivo) oppure di registrare programmi video sia dall'antenna che dalle prese Video e S-Video presenti sulla scheda.

Dall'analogico al digitale

La fase più delicata della realizzazione di un filmato con i metodi digitali (a parte la ripresa con la videocamera) è sicuramente l'acquisizione. L'acquisizione è il momento infatti nel quale i dati video passano dalla telecamera al computer e vengono quindi trasformati dal dominio analogico a quello digitale. La trasformazione può essere effettuata in vari modi, a seconda della scheda di acquisizione impiegata e a seconda dell'utilizzazione che si deve fare del filmato. Sarebbe buona norma digitalizzare le varie clip che compongono il filmato completo alla massima risoluzione possibile, e con la minore compressione possibile. Si è così sicuri di avere un programma video della migliore qualità possibile; non sempre però questo è conveniente. Innanzitutto l'uso di bassi fattori di compressione e di elevata risoluzione fa crescere a dismisura le dimensioni del file registrato sull'hard disk. Se non si dispone di un disco rigido capiente e veloce, se il nostro processore è un po' datato, e se non si dispone di una enorme quantità di memoria RAM, ogni operazione che andremo ad effettuare sul filmato comporterà un rallentamento generale della macchina e diventerà praticamente impossibile lavorare.

Diventa quindi necessario calibrare la macchina per i file video che andremo a trattare e scegliere preventivamente l'uso che di questi file si deve fare, ancor prima di acquistare il computer o la scheda di acquisizione. Ad esempio, se decidiamo di realizzare solamente filmatini da pubblicare sul Web, un semplice computer neanche troppo potente (un K6 II o un Celeron a 433 MHz vanno benissimo), dotato di almeno 64 megabyte di memoria (meglio 128) e di un dispositivo di acquisizione anche USB, tipo le periferiche Dazzle* che abbiamo recensito recentemente, va più che bene. Le dimensioni dei "francobolli video" sono così piccole e i bitrate così contenuti che anche un computer poco potente può trattarli.

Se invece decidiamo di realizzare dei veri e propri film su Video-CD, le cose si fanno più serie. I filmati vanno acquisiti con una risoluzione video di 352x288 pixel, alla massima qualità possibile, dato che poi la compressione

MPEG la degraderà parecchio. A questo punto è necessario dotarsi di una scheda di acquisizione video di buona qualità, come la Matrox Marvel G400 o la 3dfx Voodoo3 3500 TV AGP, provata sul numero 203 di MC, e di un hard disk capiente e veloce. Basti pensare che un filmato di 352x288 pixel, codificato con il codec MJPEG della Matrox Marvel, con la minima compressione possibile (5:1) e con un frame rate di 25 fotogrammi al secondo, occupa circa 116 megabyte al minuto.

Questo significa quasi 7 gigabyte per un'ora e più di 10 giga per un'ora e mezza. Questo solo per i dati grezzi, registrati ad esempio dalla televisione. Questi dati quadruplicano se si acquisisce ad una risoluzione PAL completa di 704x576 pixel. Ecco quindi che gli hard disk, anche i più capienti, diventano insufficienti. A questo punto si possono percorrere due strade: ridurre la qualità dei filmati acquisiti, aumentando il fattore di compressione, oppure mantenere la migliore qualità, ma lavorando con file di piccole dimensioni. Tra l'altro bisogna anche considerare che c'è una limitazione dei file AVI di Windows, che non possono essere più grandi di 2 gigabyte.

Riassumendo, ecco le regole basilari per un'acquisizione felice e priva di problemi:

1 Decidere da subito che tipo di filmati andremo a realizzare, scegliendo processore, hard disk e scheda di acquisizione video opportunamente.

L'acquisizione di una sorgente DV è vista in maniera completamente trasparente da parte del software di acquisizione. Il formato del fotogramma DV PAL è in ogni caso 704x576 pixel.

2 Acquisire il filmato alla risoluzione determinata dal formato che andremo ad utilizzare (ad esempio 704x576 pixel per il PAL a schermo pieno o 352x288 per i Video-CD), secondo la tabella che troverete all'interno dell'articolo.

3 Suddividere il filmato in varie scene e acquisirle una alla volta separatamente: in questo modo si minimizzano anche gli eventuali errori di sincronismo che possono esserci quando si acquisiscono filmati molto lunghi

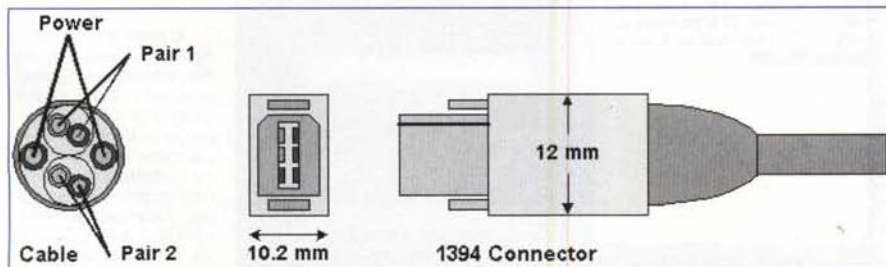
4 Lavorare e montare le varie scene mantenendole separate, soprattutto le scene dove il passaggio dall'una all'altra avviene mediante uno stacco.

5 E' buona norma archiviare sempre su memoria di massa separata, ad esempio un CD-R, tutte le fasi della lavorazione, quando ciò sia possibile. Nel caso di filmati per il Web oppure per Video-CD questo è possibile, perché le dimensioni dei file contenenti le varie scene non dovrebbero essere troppo grandi.

6 Codificare in MPEG, o nel formato di codifica scelto, le varie parti del film mantenendole separate; lavorando un file alla volta si potrà fare tutto anche senza utilizzare un hard disk di grandi dimensioni.

Il formato DV nativo

L'utilizzo di una videocamera digitale con interfaccia DV (o i.Link, o Firewire) permette di importare il video sul computer mantenendo inalterato il formato digitale dei dati. Il formato DV utilizzato nelle videocamere digitali amatoriali è infatti un formato digitale già compresso. La compressione è di tipo Intraframe, cioè i singoli fotogrammi sono compressi individualmente e non dipendono dai fotogrammi adiacenti, come succede invece nell'MPEG. Il fattore di compressione è di 5:1, mediante un algoritmo adattativo. Il tutto è calibrato per avere un frame rate fisso di 25 MB al secondo.

Utilizzando il formato DV si può mantenere inalterata la qualità, già elevata, dei fotogrammi, anche durante le transizioni e gli effetti. Nel caso di editing nativo DV non viene fatta nessuna trasformazione analogico/digitale sul segnale, che viene registrato sull'hard disk proprio come arriva dall'interfaccia Firewire. Anche il software di montaggio, utilizzando degli appositi codec, lavora tutte le transizioni e gli effetti nel formato nativo, e questo assicura la migliore qualità possibile.

L'interfaccia DV utilizza un cavo multipolare schermato per trasferire i dati digitali dalla telecamera al computer e viceversa.

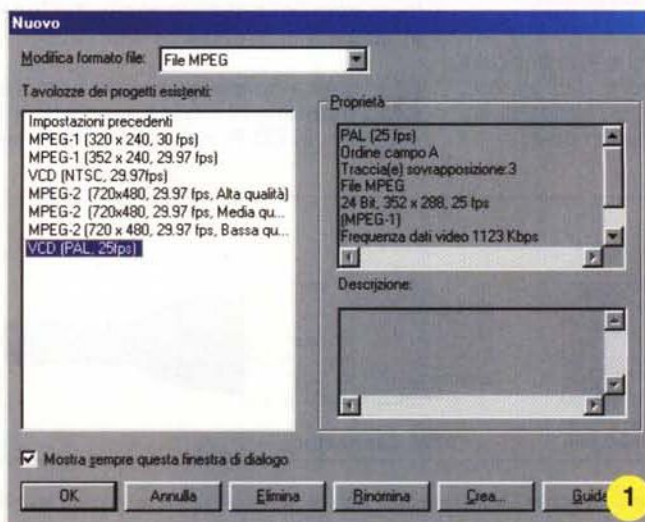
di Pierfrancesco Fravolini

Come montare i nostri film

Il computer permette, utilizzando programmi di editing non lineare, di raggiungere risultati che come qualità e velocità di realizzazione superano di gran lunga le apparecchiature analogiche utilizzate fino a qualche anno fa. Un computer dotato di una buona scheda di acquisizione, magari digitale, ed un programma di videoediting adeguato può dare all'utilizzatore grandissime soddisfazioni.

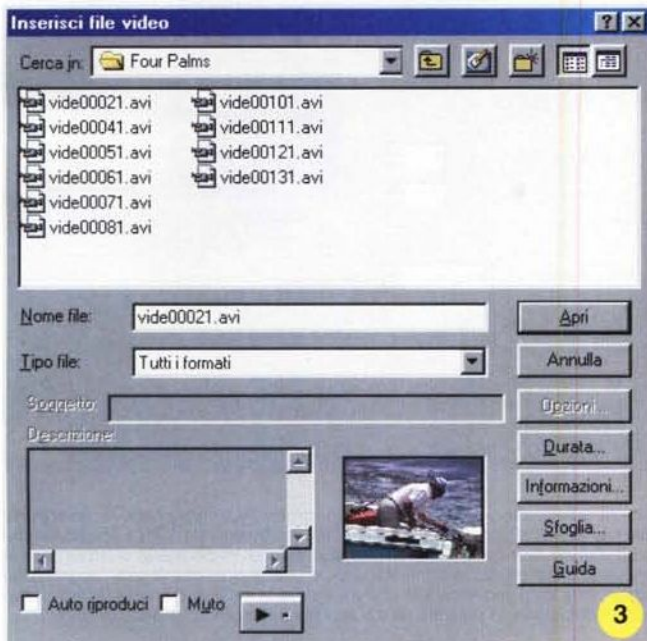
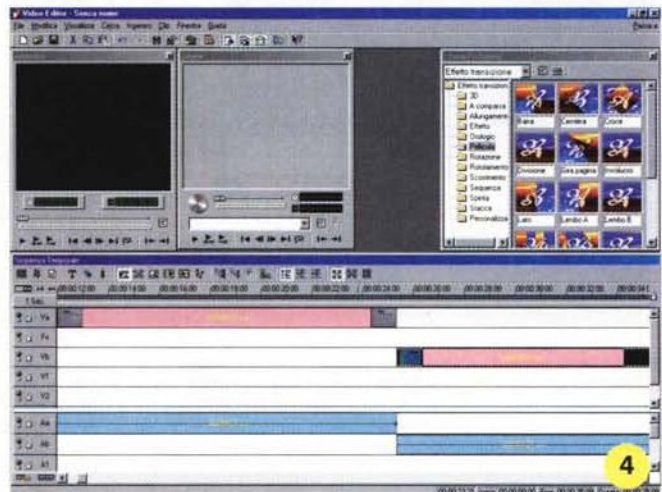
Dopo la fase di acquisizione, necessaria per portare i filmati delle nostre vacanze sul computer, il passo successivo è l'organizzazione di questi filmati (che chiameremo clip) e la realizzazione di veri e propri cortometraggi, utilizzando la tecnica del montaggio non lineare. Fino a qualche anno fa per montare spezzoni di filmato era necessario disporre di almeno due videoregistratori, uno per la riproduzione delle clip, l'altro per la loro registrazione. Se poi i videoregistratori erano tre, e si aveva anche una centralina di missaggio, si potevano creare effetti come le dissolvenze, la sovrapposizione di titoli, ecc. Al giorno d'oggi, di videoregistratore ne basta uno, in pratica lo stesso camcorder, e la centralina di missaggio viene sostituita dal computer, che si occupa della generazione di tutti gli effetti e della registrazione finale. Questo comporta una notevole riduzione di costi: basti pensare che un programma di editing lineare semiprofessionale come Media Studio Pro, della Ulead, utilizzato per le prove, si può acquistare a 1.250.000 lire, una cifra elevata, ma che appare comunque ridotta rispetto ai 3-4 milioni di una centralina di montaggio amatoriale, che tra l'altro dispone di un numero limitato di effetti e di transizioni. Senza contare poi il costo dei videoregistratori.

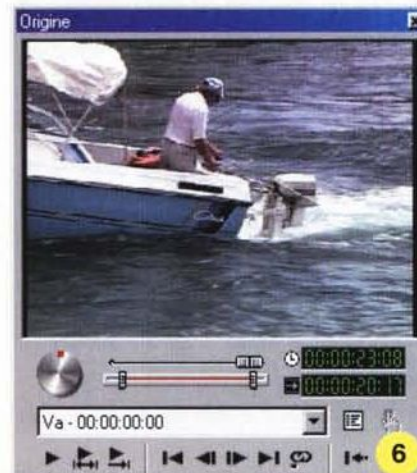
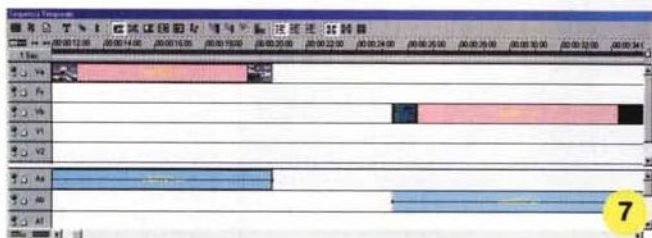
La soluzione non lineare, cioè con il computer al posto della centralina di montaggio, consente inoltre di degradare in minima parte il segnale video. Questo perché i dati all'interno del computer sono in formato digitale. Registrando ad esempio delle clip in formato VHS, e riversando poi il filmato completo sempre in formato VHS, il degrado non sarà mai superiore a quello che si ha registrando direttamente da un videoregistratore all'altro. Se poi la sorgente è digitale, ad esempio una videocamera DV, il computer permette di mantenere la stessa qualità del formato in ingresso, visto che non compie nessuna trasformazione sul segnale.

Nelle figure a corredo dell'articolo vedrete un esempio dettagliato di come realizzare un montaggio con Ulead Media Studio Pro. Abbiamo scelto questo programma perché è il più aggiornato tra quelli semiprofessionali. In realtà, tutti i programmi di montaggio non lineare consentono di fare più o meno le stesse cose più o meno nello stesso modo, e quindi il discorso è praticamente generale. Ho volutamente tralasciato programmi più semplici, come Ulead Video Studio o Avid Cinema perché, da un lato, il loro funzionamento è stato già descritto sulle pagine della rivista (vedi MC 203 e 208 per Video Studio e la prova della Matrox Marvel G400 su MC 201 per Avid Cinema) dall'altro solamente con programmi come Media Studio, o il più conosciuto Adobe Premiere, si possono raggiungere risultati comparabili con quelli professionali. Sia Media Studio che Premiere consentono di applicare un'enorme qualità di effetti di transizione ed effetti speciali. Io vi consiglio però di non eccedere mai. Se fate caso alle realizzazioni televisive, ad esempio quelle della Rai, vi accorgerete che quasi

1 - Al momento dell'attivazione, Media Studio Pro visualizza una finestra nella quale si può scegliere che tipo di progetto si intende fare. I settaggi predefiniti sono numerosissimi, ma tutti quanti predisposti per lo standard americano NTSC. Nel nostro caso, visto che vogliamo realizzare un Video-CD PAL, carichiamo un settaggio impostato precedentemente.

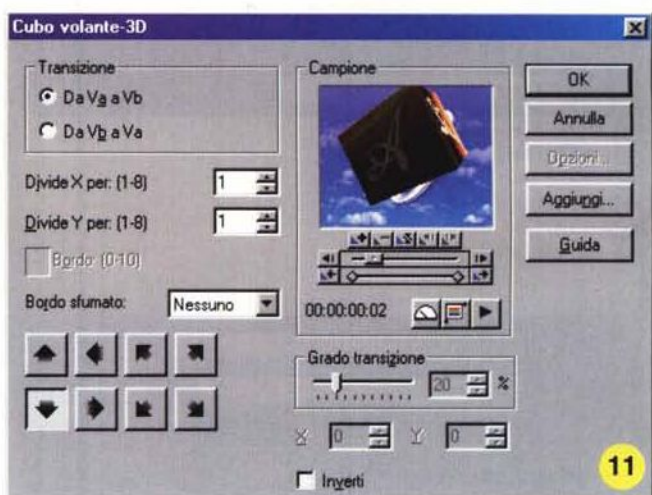
sempre la transizione tra una scena e l'altra è realizzata mediante un semplice stacco (in questo caso va scelto molto bene il momento giusto dell'inquadratura) e solo a volte si ha una semplice transizione con una dissolvenza incrociata.

Se poi volete in ogni caso stupire gli amici e i parenti, utilizzate pure gli effetti 3D, le tendine e tutto quello che vi piace, ma considerate comunque che spesso l'impiego di troppi effetti rende più pesante la visione.

2 - Ecco come si presenta lo schermo all'inizio delle operazioni. In alto a sinistra troviamo due finestre che ci consentiranno di visualizzare le clip selezionate oppure l'anteprima del progetto. A destra troviamo la libreria degli effetti predefiniti (numerosissimi), mentre in basso è visibile la finestra della timeline, quella cioè nella quale disporremo i nostri filmati secondo una sequenza temporale che stabiliremo a nostro piacimento. Nella timeline troviamo diverse "tracce" nelle quali disporre le nostre clip. Dall'alto verso il basso le tracce Va e Vb, dove vanno posti i filmati, con in mezzo la traccia Vx, dedicata agli effetti di transizione. Più in basso le tracce V1, V2 e V3 (quest'ultima non visibile), tracce di sovrapposizione che possono contenere immagini fisse (grafica) o filmati sui quali non vengono applicati gli effetti di transizione. Sotto ancora troviamo le tracce audio relative ad ogni traccia video.

3 - Per inserire una clip nel progetto basta fare un doppio click con il mouse sulla traccia scelta (in questo caso la traccia Va). Si apre una finestra nella quale possiamo scegliere il filmato tra quelli presenti sulle memorie di massa del computer.

4 - Ecco cosa succede dopo aver inserito due clip nella timeline. Le due clip vengono visualizzate, sulle due tracce Va e Vb, con un colore rosa per la parte video e azzurro per la parte audio. La seconda clip, quella più a destra, è evidenziata (per farlo basta cliccarci sopra). Da notare che le clip sono facilmente individuabili perché il primo e l'ultimo fotogramma del filmato sono visibili, ed inoltre è riportato, al loro interno, il nome del file corrispondente.

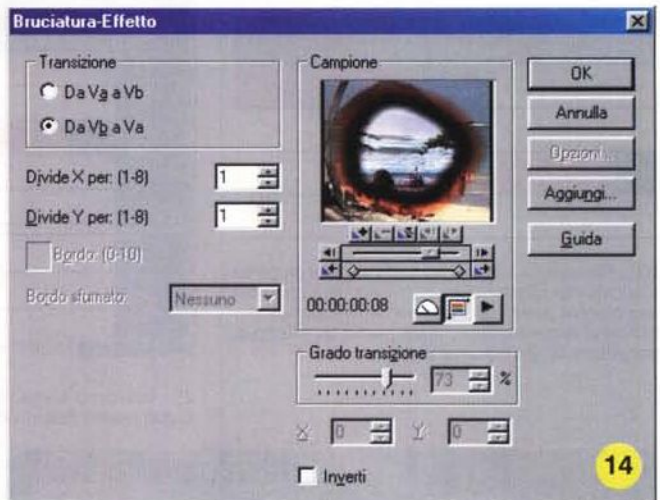
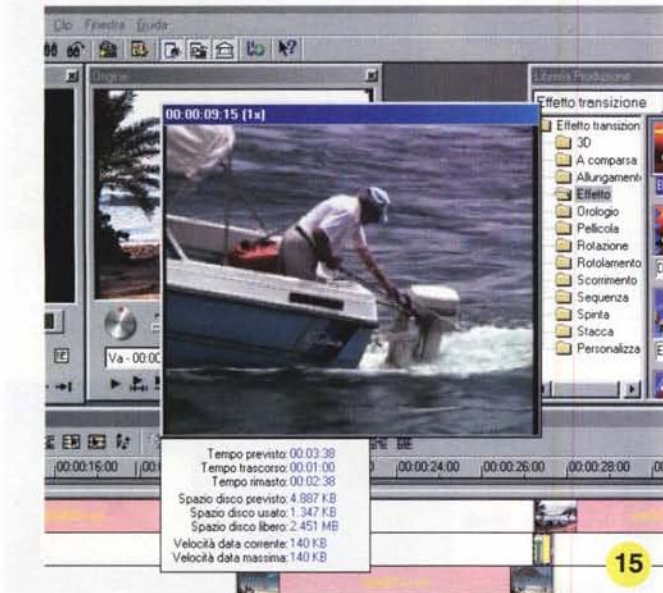
5 - Per visualizzare una clip basta cliccare due volte su di essa. Una delle due finestre in alto mostra il contenuto della clip. Tramite la manopola visibile a sinistra, o tramite lo slider sotto al quadro, è possibile spostarsi all'interno del filmato in maniera da poter selezionare, con la precisione di un fotogramma, i punti di attacco e di fine della clip. La manopola a sinistra è una vera e propria Jog Shuttle, come quella dei videoregistratori, ma la sua precisione è enormemente maggiore di quella dei VCR. I punti di inizio e fine della parte da visualizzare si scelgono visualizzando il fotogramma corrispondente e cliccando con i tastini in basso a destra.

6 - Abbiamo selezionato una parte del nostro filmato, togliendo quelle iniziali e finali. I numerini in verde indicano la posizione corrente (sopra) e la durata complessiva (sotto) della parte selezionata, nel formato ore:minuti:secondi:fotogrammi. Per applicare le scelte fatte basta ora cliccare sul simbolo della mano, in basso.

7 - *Dopo aver scelto per tutte e due le clip del progetto i punti di inizio e fine, la durata delle clip stesse si è ridotta, come visibile in figura.*

8 - *Spostiamo la seconda clip verso la prima e facciamo sì che ci sia una piccola sovrapposizione, che ci permetterà di applicare un effetto di transizione tra le due tracce.*

9 - *Abbiamo inserito un'altra clip al progetto, sistemandola sulla Va. Le clip vanno posizionate sulle due tracce Va e Vb alternativamente, come visibile in figura. Se avessi un'ulteriore clip da aggiungere al progetto questa andrebbe posizionata sulla traccia Vb, immediatamente dietro alla terza clip, in maniera da creare una piccola sovrapposizione.*

11 - *In questo caso abbiamo scelto un effetto tridimensionale, facente parte della libreria di effetti di Media Studio Pro: il cubo volante 3D. La finestrella che si apre dopo aver trascinato l'effetto sulla traccia Vx permette di modificare le impostazioni predefinite attraverso numerose opzioni che lascio "scoprire" ai lettori. Una volta modificate le opzioni è possibile salvare il nuovo effetto ottenuto nella libreria, in maniera da trovarlo già bell'e pronto quando occorre.*

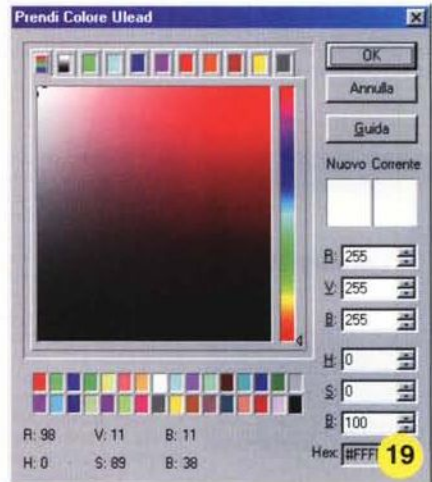
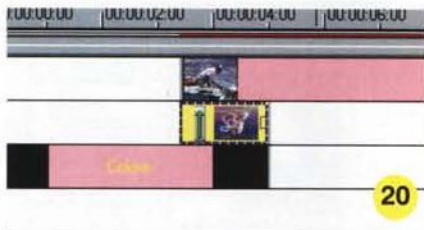
12 - *E' possibile inoltre avere una preview dell'effetto, utile per valutarne la resa finale.*

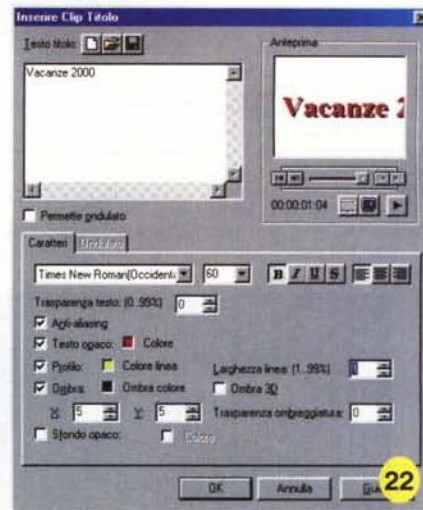
10 - *Applichiamo ora un effetto di transizione tra la prima e la seconda clip. Per farlo basta scegliere un effetto dalla libreria visibile nella finestra in alto a destra dello schermo e trascinarlo nella traccia Vx, posizionandolo in maniera che interessi le due clip sulle tracce Va e Vb.*

13 - Ecco come si presenta la timeline dopo aver applicato una transizione tra le due tracce Va e Vb. La transizione è posta sulla traccia Vx, quella degli effetti speciali; la freccia indica la direzione della transizione, in questo caso si parte dalla traccia sopra e si arriva a quella sotto. La direzione dell'effetto viene impostata automaticamente da Media Studio.

14 - Applichiamo una diversa transizione tra la seconda e la terza clip. In questo caso scegliamo un effetto bruciatura, molto spettacolare. Le modalità di applicazione sono sempre le stesse: si seleziona l'effetto dalla libreria e lo si posizione sulla traccia Vx, nella zona interessata da entrambe le clip.

15 - Dopo aver scelto la sequenza delle clip e gli effetti di transizione decidiamo di visualizzare un'anteprima del nostro progetto. Per farlo basta premere la barra spaziatrice. Subito il programma comincia la fase di rendering del filmato. Durante questa fase i dati video e audio presenti nelle clip vengono copiati in un file temporaneo, mentre le parti che contengono gli effetti speciali vengono calcolate, renderizzate e salvate in file differenti. In questo modo, se si visualizza una nuova anteprima, il programma ricalcolerà solamente le parti modificate, velocizzando notevolmente la visualizzazione.

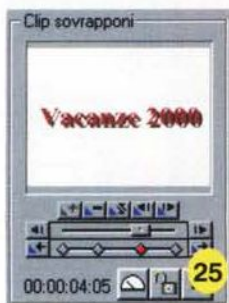
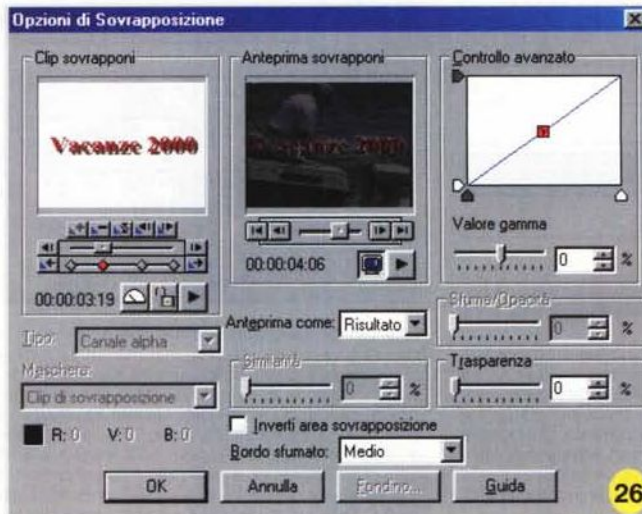
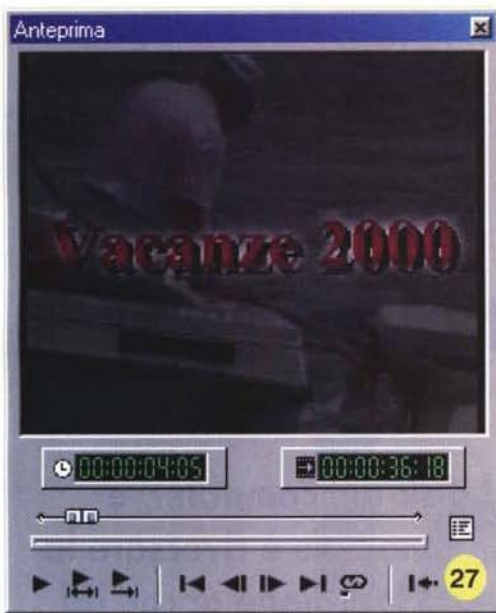
16 - L'anteprima viene visualizzata, a velocità normale, nella finestra in alto a sinistra. Le opzioni di anteprima possono essere scelte a piacimento, ma conviene utilizzare lo stesso formato dei file originali; in questo modo il programma non è costretto a fare delle conversioni di formato o di dimensione di fotogramma, a tutto vantaggio della velocità di rendering.

17 - Inseriamo ora un titolo iniziale e una dissolvenza in apertura. Per creare la dissolvenza, ad esempio da uno schermo nero, è necessario inserire una clip di colore, cioè un breve filmato formato solamente da uno sfondo colorato. Il programma genera da solo la clip con un semplice comando. Basta cliccare con il tasto del mouse destro nella posizione nella quale si vuole inserire la clip, in questo caso nella Vb.

18 e 19 - La finestra della clip colore è semplice: basta scegliere la durata della clip (nel solito formato ore:minuti:secondi:fotogrammi) il colore iniziale e quello finale. In questo caso, visto che dobbiamo creare una clip di colore nero, basterà cambiare il colore finale, impostandolo su nero. Per farlo bisogna spostarsi, con il cursore visibile nella finestra, alla fine della clip e impostare a zero i valori corrispondenti alla percentuale dei colori primari RGB, oppure cliccare sul quadratino bianco visibile a sinistra, cosa che fa aprire la finestra di selezione del colore visibile in figura.

20 - Inseriamo la clip di colore all'inizio del progetto e spostiamo tutte le altre clip in maniera che solo una piccola parte della prima si sovrapponga alla clip nera. A questo punto applichiamo un effetto di transizione di tipo dissolvenza.

21 - Inseriamo adesso il titolo del filmato. Tale titolo può essere inserito in una delle tracce di sovrapposizione da V1 a V3. Clicchiamo con il pulsante destro sulla traccia V1 e scegliamo "clip titolo" dal menu a scomparsa.

22 - Le variabili che determinano l'aspetto del nostro titolo sono numerose: si va dal colore dei caratteri, a quello dello sfondo, all'utilizzo di uno sfondo trasparente, di un'ombra tridimensionale, ecc.

23 - Ora è necessario stabilire le opzioni per la sovrapposizione del titolo. Le clip poste sulle tracce di sovrapposizione infatti non possono utilizzare gli effetti di transizione, che sono riservati alle due tracce video principali Va e Vb. Per scegliere le opzioni di sovrapposizione basta posizionarsi sulla clip del titolo, cliccare con il tasto destro e scegliere "opzioni di sovrapposizione" dal menu a scomparsa.

24 - In questa finestra possiamo decidere come il nostro titolo si sovrapporrà al filmato. Anche in questo caso le opzioni sono numerose. Per ora ci basta costruire un titolo che appare lentamente, rimane qualche secondo sullo schermo, sovrapposto al filmato sottostante, e poi scompare sfumando.

25 - Niente di più semplice: la finestrella a sinistra visualizza i fotogrammi della clip durante tutta la sua durata. Inizialmente è posta sul punto iniziale. Introduciamo ora due punti intermedi spostandoci sui fotogrammi corrispondenti tramite il piccolo slider appena sotto alla finestra, e cliccando sul tastino con il "+". Ripetiamo l'operazione una seconda volta fino ad avere due punti intermedi, come visibile in figura.

26 - Clicchiamo sul primo punto, ed impostiamo il valore di trasparenza a 100%, idem per l'ultimo punto. Nei due punti intermedi invece la trasparenza va posta allo 0%. Inseriamo anche un bordo sfumato medio.

27 - Ecco il risultato della nostra fatica. Il titolo è sovrapposto alla parte iniziale del filmato ed appare e scompare, come avevamo deciso.

28 - Siamo giunti alle fasi conclusive del nostro montaggio. Dopo aver inserito i titoli di coda non ci rimane altro che salvare il nostro film in formato Video-CD. Basterà quindi accedere al menu file e selezionare "crea file video".

29 - A questo punto basta scegliere il nome da assegnare al nostro file. Cliccando sul pulsante "Opzioni" sarà possibile visualizzare i parametri del nostro file.

30 e 31 - I parametri per un filmato Video-CD sono compressione MPEG-1, 25 fotogrammi al secondo, 352x288 pixel, bitrate fisso pari a 1123 bit al secondo.

di Pierfrancesco Fravolini

Realizziamo da soli un Mini DVD

Una volta acquisiti i nostri filmati sull'hard disk del computer, e realizzato il montaggio, l'ultima cosa che dobbiamo fare è riversare la nostra creazione su un supporto che ne consenta la visione anche ad altre persone, oltre che a noi. Naturalmente è sempre possibile registrare di nuovo il film montato su una videocassetta, sia in formato analogico che digitale (in quest'ultimo caso abbiamo bisogno però di un videoregistratore digitale, oppure di una videocamera DV con l'ingresso abilitato), ma è più conveniente a volte "incidere" il nostro lavoro su un CD, supporto che può venir letto da moltissimi dispositivi, sia informatici che non.

Creare un CD che contenga un filmato non è particolarmente difficile. Se vogliamo realizzare un CD che sia dedicato solamente all'utilizzazione con il computer sarà bene convertire i vari filmati in un formato il cui codec (codificatore/decodificatore) sia già presente sul computer. I vari filmati demo presenti sui più svariati programmi e su Windows 98 stesso sono realizzati utilizzando il codec Indeo, piuttosto efficiente, soprattutto per filmati di piccole dimensioni. Se invece si vuole utilizzare un formato universale basta il formato Quicktime, della Apple, visualizzabile anche sui computer Macintosh. Se invece i nostri filmati sono destinai ad essere pubblicati sul Web il formato migliore è l'MPEG-1. Da scartare invece il formato Real Video che necessita di un apposito server dedicato.

Indipendentemente dal formato scelto, se il CD è destinato ad un uso sul computer i videoclip dovranno essere di dimensioni non troppo elevate e la compressione piuttosto alta. Il formato MPEG-1 con 352x288 pixel di quadro (la dimensione del Video-CD per intendersi) è un ottimo compromesso tra occupazione fisica del disco e qualità di visualizzazione.

1 - La prima cosa che bisogna fare all'avvio di DVDit! è la scelta dello standard televisivo supportato tra NTSC (lo standard americano) e il PAL europeo. Purtroppo il programma non "ricorda" questa impostazione e ci costringe a selezionare lo standard ad ogni avvio. Attenzione, il programma ha bisogno, per funzionare, di una risoluzione minima di 1024x768 punti.

Se invece il CD è destinato ad essere letto da un lettore stand alone, in pratica il classico lettore DVD collegato allo stereo del salone, allora si possono scegliere tre formati differenti, tutti basati sulla codifica MPEG: il formato Video-CD, il Super Video-CD e il DVD.

Lo standard Video-CD

Il Video-CD utilizza il formato MPEG-1 per la compressione dei dati. I parametri sono: dimensioni di quadro 352x288 pixel, 25 fotogrammi bitrate 1123 Kbit/sec per il video e 224 Kbit/sec per l'audio, e questi vanno impostati nel programma di compressione, ma di solito sono presenti in template standard in tutti i programmi di compressione ed editing video. Il Super Video-CD (SVCD) è una estensione del VCD che usa la compressione MPEG-2 con codifica a bitrate variabile. Il bitrate è il doppio di quello del Video-CD, perciò il SVCD offre anche una migliore qualità di immagine, a discapito però della durata complessiva dei filmati riproducibili. Al massimo, un SVCD immagazzina solo 35 minuti di filmato in confronto ai circa 70 del VCD.

Il miniDVD

Il miniDVD non è altro che un vero DVD registrato però su un semplice disco CD-R. Questo significa che la strut-

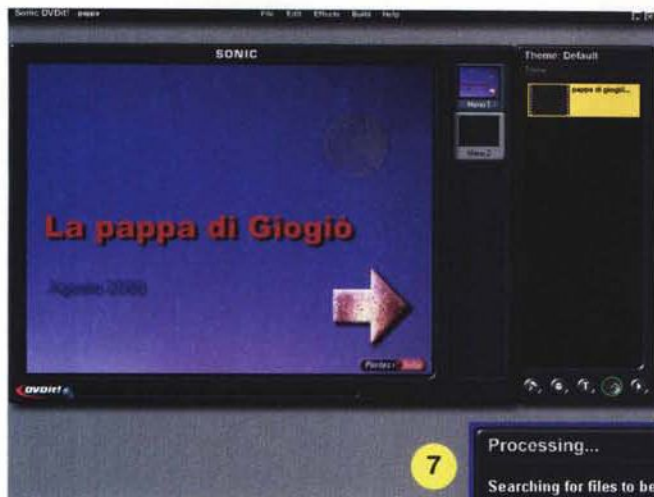
2 - Lo schermo di DVDit! è suddiviso in due finestre principali: in quella a sinistra verrà visualizzato il contenuto del DVD che stiamo realizzando, attraverso una interfaccia wysiwyg, è una barra laterale contenente gli elementi che inseriremo nel nostro DVD. Questa barra laterale contiene quattro categorie di oggetti: i fondali per i menu, i bottoni e i pulsanti, i font per il testo e i filmati. Scegliamo quindi uno sfondo per il nostro menu principale, trascinandolo dalla barra laterale fino a dentro la finestra principale.

3 - A questo punto inseriamo un'etichetta di testo che ci servirà per far partire il filmato che vogliamo inserire nel DVD. Per far ciò basta cliccare sul pulsante con la "T", in basso a destra, e trascinare il font desiderato nella finestra principale. Abbiamo creato così un'etichetta di testo. Cliccandoci sopra possiamo modificare la scritta, come visibile in figura.

4 - Per cambiare la dimensione e il colore dei caratteri dobbiamo cliccare sul menu "Effects", in alto, e selezionare la voce "Text Properties". Si apre a questo punto una finestra nella quale possiamo modificare le proprietà della nostra etichetta, in maniera molto semplice. Sempre dal menu "Effects" possiamo inoltre stabilire le proprietà dell'ombra dietro agli oggetti, testo o pulsanti che siano.

5 - Inseriamo ora un pulsante dal quale far partire il nostro filmato. Per farlo basta scegliere quello che più ci piace (in questo caso la freccetta di marmo rosa) dalla finestra a destra, e trascinarla nella finestra principale alla posizione voluta.

tura delle directory e dei file è del tutto analoga a quella di un DVD Video, con la limitazione dei 650 megabyte complessivi di occupazione totale. Siccome la qualità di un DVD Video non dipende solamente dal metodo di compressione, che ricordiamo è l'MPEG-2, ma soprattutto dal bitrate, che nel caso del DVD è variabile, potendo scegliere un bitrate di 2 Mbps (megabit al secondo) in 650 megabyte entrano circa 20 minuti di filmato, con una dimensione quadro di 704x576 pixel e audio stereo co-

6 - Vanno inseriti ora i filmati che vogliamo siano sul nostro DVD. Per far ciò basta aprire la finestra "esplora risorse", posizionarsi sulla cartella che contiene i file, selezionare quelli da inserire e trascinarli nella finestra a destra di DVDit!, dopo aver premuto il penultimo pulsante sulla barra laterale del programma.

7 - Ora colleghiamo il filmato che abbiamo selezionato al pulsante nel menu principale del DVD. Per far ciò basta selezionare il filmato e trascinarlo direttamente sul pulsante che scegliamo come pulsante di avvio. Invece del pulsante possiamo scegliere anche un'etichetta di testo.

8 - Ora possiamo testare il nostro menu interattivo cliccando sul pulsante in basso a destra, nella barra laterale. Compare un vero e proprio telecomando analogo a quello di un lettore DVD casalingo. Pigiando sui tasti di questo telecomando virtuale possiamo navigare nel nostro DVD, proprio come se fosse inserito nel nostro lettore.

9 - Il filmato che abbiamo inserito non è codificato in maniera adatta ad essere registrato su DVD. Per questo DVDit! ci avverte che verrà convertito in MPEG-2. Anche l'audio è codificato in MPEG, dato che il programma non gestisce gli stream multicanale AC-3 o DTS.

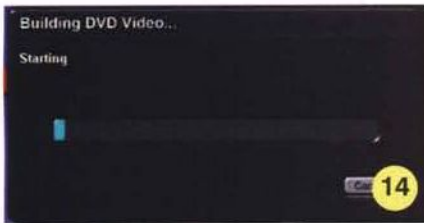
10 - Una finestra ci permette di scegliere il fattore di compressione più adatto alla dimensione del nostro supporto. In questo esempio abbiamo spazio da vendere, dato che il file, di pochi minuti, occupa pochi megabyte anche con un fattore di compressione basso; in questo caso con un bitrate di 6 Mbps si ha un file di soli 63 megabyte, ma va ricordato che il filmato è di pochissimi minuti.
In ogni caso con un bitrate di circa 2 Mbps sarà possibile realizzare CD con una ventina di minuti di filmato di buona qualità.

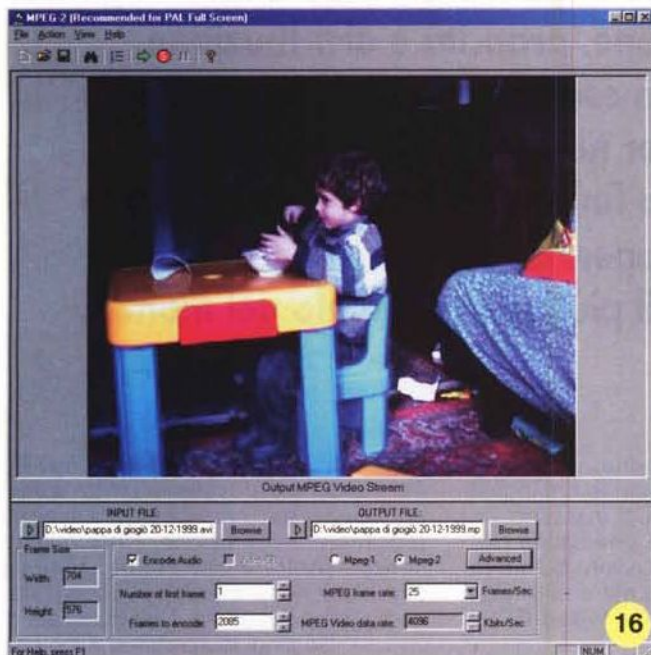
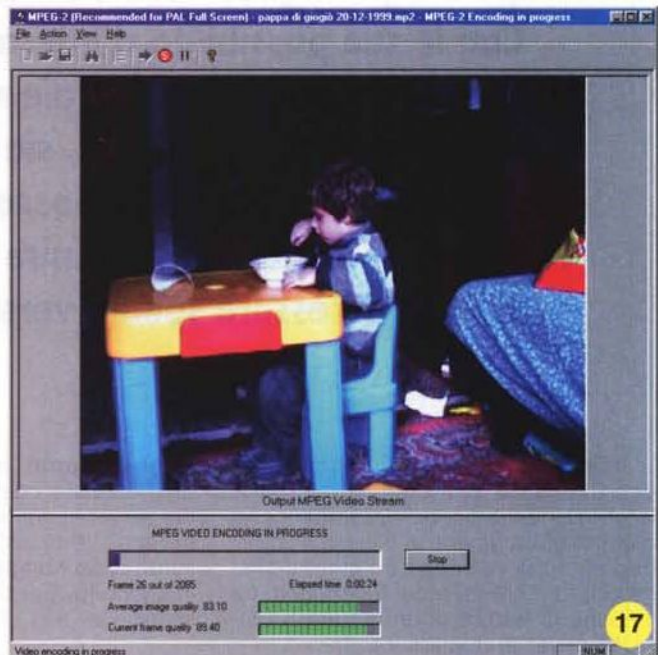
11 - Il programma chiede ora che gli si indichi una directory nella quale salverà i dati relativi al CD che stiamo per realizzare. In questo caso scegliamo la directory DVD (che abbiamo creato proprio per queste applicazioni) sul disco D:.

12 e 13 - A questo punto il programma ci chiede se si deve occupare esso stesso della "bruciatura" del CD, oppure se deve salvare la struttura dei file su hard disk. Decidiamo di far masterizzare il nostro CD direttamente da DVDit! e scegliamo quindi l'opzione "DVD/CD recorder". Nella finestrella in basso vediamo che il programma ha già selezionato il nostro masterizzatore Waitec 3244.

dificato MPEG.

Il programma scelto per la realizzazione del nostro miniDVD è DVDit! della Sonic Solution. Questo programma è destinato ad un uso amatoriale e non può certo competere con i software di authoring professionali tipo Scenarist e Maestro, di cui abbiamo già parlato sul numero 203 di MC in occasione della prova del masterizzatore DVD Pioneer Dvr-s201. DVDit! non gestisce infatti né l'audio multicanale (tipo Dolby AC-3 o DTS o MPEG multichannel) né gli angoli di ripresa, ecc. Consente, invece, nella versione completa, di realizzare semplici DVD con più menu di navigazione e più filmati, con audio stereofonico codificato MPEG.

Le numerose immagini a corredo dell'articolo mostrano dettagliatamente

14 - Comincia la fase di rendering e costruzione del disco. In questa fase il programma converte il filmato in formato MPEG-2 con il frame rate che avevamo selezionato, e crea tutta la struttura degli stream MPEG audio e video, i menu, i link interni, ecc.

15 - Possiamo inoltre utilizzare un convertitore esterno per portare il nostro filmato in MPEG-2. Io ho utilizzato per le prove l'ottimo LSX Encoder della Ligos, la versione professionale di quello fornito in bundle con la Matrox Marvel. Questo programma è uno dei migliori e più veloci convertitori MPEG-2 ed MPEG-1 disponibili e consente (nella versione professionale) di avere un controllo totale sulla conversione. All'avvio del programma il Profile Manager ci chiede di scegliere il tipo di file che vogliamo realizzare. Scegliamo noi il profilo MPEG-2 PAL Full Screen. In questo caso il bitrate è di circa 4 megabit al secondo.

16 - Ecco la finestra principale del programma con il file di ingresso già caricato. Come si vede, si può decidere se codificare il file in MPEG-2 o in MPEG-1 e, cliccando sul pulsante "Advanced", si possono modificare tutti i parametri della conversione.

17 - La conversione è in atto. Sulla finestra superiore possiamo vedere il risultato del lavoro dell'encoder, naturalmente un frame alla volta, mentre nella parte inferiore una barra di scorrimento blu ci mostra a che punto è la conversione del file, mentre le due barre verdi mostrano la qualità media e istantanea dei fotogrammi.

18 - Ecco il risultato delle nostre fatiche: il miniDVD sta girando tranquillamente sul nostro computer. Per visualizzarlo basterà utilizzare un programma di visualizzazione DVD come Power DVD oppure Cinemaster, o Win DVD, ecc.

una sessione di authoring di un miniDVD a partire da un filmato acquisito con una scheda di cattura video alla risoluzione di 704x576 pixel, 25 frame al secondo e codificato a 6 megabit/secondo (il filmato dura solo qualche secondo). Purtroppo i miniDVD così realizzati, anche se perfettamente compatibili con i DVD di più grande capacità, non vengono letti dai lettori DVD stand alone, quelli che vanno collegati all'impianto home theater. Questo perché i normali lettori DVD riconoscono che al loro interno è stato inserito un CD-R e commutano in una modalità che consente la riproduzione solo di CD Audio o di Video-CD. Le prossime versioni dei lettori casalinghi non avranno più questa limitazione.

di Bruno Rosati

Dai Video-CD al Web

Bello, se non addirittura affascinante, masterizzare su CD le nostre riprese! Dopo l'epoca del Super8 e l'elettronica di consumo che ci ha fatto innamorare di telecamere e mixer video - oltre a sommergersi di videotape d'ogni taglio! - ora è un disco di policarbornato a farci sognare. Con le sue possibilità d'interazione, praticità e distribuzione. Ma l'avvento del video digitale non esaurisce qui le sue possibilità applicative e i nostri filmati, sia per necessità che per puro vezzo telematico, oltre che su CD possono finire anche sul Web ed essere riprodotti in linea, oppure finire appesi ad un messaggio di posta elettronica ed essere spediti verso il più remoto angolo del mondo.

Il video sul Web, a differenza del Video-CD ha dei limiti strutturali - vedi larghezza della banda passante - che c'impongono scelte obbligate in fatto di grandezza del quadro (dimentichiamoci il full-screen) e del full-motion. La velocità di lettura di un moderno CD-ROM driver è ampiamente in grado di sostenere i 170 KByte al secondo che un filmato MPEG, o un .dat Video-CD, può richiedere per far visualizzare al meglio full-screen e full-motion. Volendo essere precisi al massimo, lo standard dei Video-CD stabilisce che il quadro video, trattato in MPEG-1, sia nella misura di 352x288 pixel (formato PAL) e che il rate di 170 KByte/sec, è dato proprio dal rapporto tra la risoluzione del quadro e il numero di fotogrammi al secondo (25 in PAL). Teoricamente anche un lettore della seconda, se non addirittura della prima generazione (150 KByte al secondo) può leggere in maniera fluida le informazioni MPEG nel formato suddetto.

Ben altro discorso va purtroppo fatto per la riproduzione in linea, dove possiamo scordarci una banda passante equivalente. In teoria, sfruttando una normale connessione analogica, dal server al nostro PC il massimo – ripetiamo, teorico! - è una banda passante di 56 Kbit/sec. Ovvero 6-7 KByte al secondo. Conti alla mano, stiamo a meno del 5%. Niente Video-CD, è chiaro. E allora, come potremmo mai mettere i nostri video On the Web?

Calma e gesso. Il problema della banda passante è comune a noi come ai più grandi e prestigiosi network ed è stato risolto mettendo a punto delle specifiche tecniche di codifica che, oltre ad imporre fattori di compressione più forte, permettono la riproduzione dei filmati mano a mano che, sul PC del visitatore, arrivano le informazioni sufficienti per cominciare, e via via procedere, nella visione. Tutto questo senza aspettare che l'intero film sia scaricato nella memoria (cache) del computer richiedente. Una manciata di secondi di scorta ed ecco che la riproduzione inizia e mentre questa procede, continuando ad arrivare dal server altri dati, nella cache del client riprende ad accumularsi la "scorta" di frame necessari per la riproduzione di altri secondi di filmato. In tal modo si ottiene - o si dovrebbe ottenere... - la continuità della riproduzione.

Tale tecnica, genericamente denominata streaming, è utilizzata con buoni risultati da moltissimi siti professionali. Come la CNN, la RAI con le sue "teche", ecc.

Pur non essendoci alcuna standardizzazione rigida, né imposta né da seguire obbligatoriamente, il quadro video di questi filmati in streaming è solitamente inferiore a quello del Video-CD e al massimo attestato alla metà esatta della dimensione (176x144 pixel in PAL) e del numero dei fotogrammi al secondo (10-12 fps).

Benché potremmo creare una condizione di lavoro del genere anche provando i parametri qualitativi della normale codifica in MPEG, il consiglio è quello di ricorrere ai compressori in tecnologia streaming.

Per ottenere ciò, ovvero file video compressi in modalità streaming, possiamo sfruttare due ottimi protocolli alternativi:

- l'ASF di Microsoft, che utilizza il codec MPEG-4 per la componente video e il WMA (Windows Media Audio) per quella audio e che poi rende in streaming;
- il RealMedia di Real Networks.

L'ASF può essere realizzato utilizzando la serie dei Media Tools che Microsoft ha appositamente realizzato per la gestione completa dei media - dall'acquisizione all'editing, dalla compressione alla pubblicazione finale - e che mette gratuitamente a disposizione dell'utenza.

Gli streaming in RealMedia sono a loro volta realizzabili per mezzo dei vari tool appartenenti alla serie Producer di Real Networks. Tra questi, solo versioni beta finali - comunque stabili e pressoché definitive come le versioni commerciali - sono disponibili gratuitamente.

Sia gli ASF che i RealMedia si possono quindi produrre senza alcuna spesa aggiuntiva. Comunque, permane lo stesso un limite: la configurazione ideale di lavoro della tecnologia di streaming prevede la gestione diretta degli stessi da parte di specifiche estensioni del System Server.

Esclusi domini o comunque soluzioni evolute, quali Website garantiti per lo streaming da parte del provider, nella maggioranza dei casi l'utente che dispone di una semplice Home Page - spesso gratuita... - non potrà usufruire del pieno supporto del server. Lo streaming dei suoi file quindi non verrà svolto e i file, ASF o .rm che siano, verranno scaricati alla richiesta come normali file mediali e quindi riprodotti solo al termine dell'intera procedura di download.

Nonostante ciò, ASF e .rm saranno sempre di taglio inferiore rispetto agli equivalenti .avi o .mpg originali e comunque pronti per essere prima o poi trasmessi effettivamente in streaming. Per questi motivi continuiamo a consigliare di produrli. Mettendovi a disposizione i rispettivi tool di sviluppo, infine, risolviamo anche il problema della reperibilità del software applicativo.

Dal punto di vista dell'utilizzo pratico, entrambi i protocolli sono estremamente facili da guidare fino alla realizzazione dello streaming. Al momento di utilizzarli attraverso i rispettivi tool di produzione, Windows Media Encoder e Real Producer, entrambi i compressori ci offrono dei preset di codifica tra cui scegliere il tipo di streaming da realizzare. Ciò a partire dalla banda passante più bassa: 28.8 Kbit-3,6 Kbit al secondo, per arrivare a quelle più alte: dagli analogici 56 Kbit ai digitali 64/128 Kbit dell'ISDN o agli spettacolari 640 Kbit/sec delle moderne connessioni ADSL. Tra questi preset potremo scegliere quello che fa al caso nostro. Il consiglio è di mettersi comunque nel mezzo e scegliere il quadro dei parametri equivalenti ai 56 Kbit/sec (8 Kbit al secondo) dei modem analogici attualmente più diffusi.

Tali scelte sono tutt'altro che complicate, essendo gestite dai suddetti tool per mezzo di Wizard che ci guidano dalla fase di caricamento fino a quella finale dello streaming.

Oltre ai due tool di codifica, sia Microsoft che Real Networks offrono gratuitamente altri due interessanti applicativi: Media Author e Real SlideShow.

Del primo abbiamo già parlato - leggere al riguardo l'articolo apparso su MC n.203 - e sappiamo che è in grado di produrre codifiche in formato ASF di filmati e SlideShow con immagini sincronizzate all'audio (Audio Illustrated), nonché di generare in pieno automatismo pagine HTML con player incorporato compatibili all'esecuzione sia con IExplorer che con Netscape Navigator

Per quanto poi riguarda il Real SlideShow, vi rimandiamo alle pagine di Comptuer & Video che, proprio su questo stesso numero, presentano l'applicativo in questione realizzandone anche una prova pratica.

Nello specifico, il Real SlideShow è un tool che, al pari dell'On Demand Producer di Microsoft, è in grado di realizzare delle presentazioni con immagini sincronizzate a commenti audio, generare pagine HTML automaticamente e quindi pubblicare direttamente sul Web con un Wizard predisposto all'Upload verso il server di rete.

Insomma, oltre al Video-CD, diventa possibile e praticabilissimo anche il Video Web. Sia esso nella normale codifica AVI oppure MPEG, che nella più interessante e funzionale codifica in streaming.

Dalla teoria alla pratica, per completare la trattazione dell'argomento in questione vi consigliamo la lettura delle pagine di Computer & Video che, avendo per tema lo streaming, estendono idealmente l'argomentazione in un piccolo laboratorio pratico, nel quale si prova a realizzare pagine HTML con clip incorporati e video-posta. Tutto il materiale relativo alle pagine di prova, il codice d'incorporazione del player, i videoclip realizzati ed ovviamente gli applicativi cui abbiamo accennato, saranno subito disponibili sull'allegato MCD-ROM.

MC

VuVuVù
libri da navigare
bookmark
da leggere
Internet - Eros
Internet - Cinema
Internet - I luoghi: Napoli
Internet - Trovare leggi e sentenze gratis
Internet - Libri
Internet - Calcio
Internet - Giocolieri
Internet - Musica
Internet - Imparare l'inglese
Internet - Viaggiare in Italia
internet viaggiare in Italia
internet i luoghi: Napoli
internet musica
internet trovare leggi e sentenze gratis
internet libri
internet imparare l'inglese
internet giocolieri
internet eros
internet cinema
internet calcio
Una collana
di volumi per
navigare a gonfie vele
tra le risorse della Rete.
I siti migliori, gli approfon-
dimenti, le interviste con i
protagonisti, per svelare tutti
i segreti di Internet.
Ipertesti
SIMONE
Nelle migliori librerie e nei computer shop
Allegato a ciascun
volume un CdRom con:
• bookmark con centinaia di siti
• oltre 100 megabyte
di software
• kit di collegamento
gratuito a Internet
TISCALI

Recensioni DVD

LA COSA - Collector's Edition

Agli inizi degli anni Ottanta La cosa (1982) di John Carpenter, preceduto da Alien (1979) di Ridley Scott, rilanciò in modo vigoroso il genere fanta-horror, da qualche lustro caduto in disgrazia nelle attenzioni dei 'filmmaker', arricchendolo di una serie di effetti speciali meccanici ed elettronici assolutamente sconosciuti nel momento di maggior consenso riscosso dal genere fino alla fine dei Sessanta. Il film del regista americano si proponeva come remake di un classico degli anni Cinquanta, La cosa da un altro mondo (1951) di Christian Niby (anche se si avverte nella realizzazione del film la mano di Howard Hawks, che compare solo come produttore), ma di quel film ne prendeva solo lo spunto e l'ambientazione artica, trasformando la 'creatura' (un vegetale dalle sembianze niente affatto mostruose) in un inquietante ed efferato (e non identificabile) mostro che si 'impossessava' di corpi altrui.

- GENERE FANTA-HORROR
- TITOLO ORIGINALE: THE THING (1982)
- REGIA: JOHN CARPENTER
- CAST: KURT RUSSELL, A. WINFORD BRIMLEY, T.K. CARTER, DAVID CLENNON
- DURATA: 104 m.
- DISTRIBUZIONE: UNIVERSAL/ COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
- FORMATO: WIDESCREEN 2.35:1 (37 capitoli)
- SONORO: STEREO (Italiano)/ DOLBY DIGITAL 5.1 (Inglese)

CONTENUTI SPECIALI:

Il documentario "La Cosa di John Carpenter - Il terrore prende forma", Commento del regista John Carpenter e di Kurt Russell, Archivi di produzione, Archivi del progetto di produzione, Post Produzione, Foto riprese 'Dietro le Quinte'. Storyboard e bozzetti, Selezione delle 'location' delle riprese, Scene eliminate, Note di produzione, Trailer originale, Musica, Note di produzione e filmografie

(Giovanni Sparaco)

IL CORVO - THE CROW

Basato sul fumetto creato da David J. Schow e John Shirley, il film racconta di Eric Draven, un musicista rock che viene assassinato assieme alla sua ragazza da una banda criminale, dedita al saccheggio, che terrorizza la decadente città nella quale egli vive. Un anno più tardi, in occasione dell'anniversario della sua morte, all'improvviso un corvo prende forma sulla tomba di Eric; il defunto risorge dalla morte e si fa guidare dal corvo, per compiere la sua vendetta... Film 'maudit' interpretato da Brandon Lee, figlio del leggendario Bruce, che venne ucciso accidentalmente sul set, durante le riprese, con un colpo di pistola partito da un'arma che si credeva caricata a salve. Il destino maledetto e crudele ha accomunato la sorte di Brandon a quella del padre, maestro e star di arti marziali, anch'egli morto in circostanze misteriose sul set di un film.

Atmosfere molto dark con una saturazione voluta dei colori tetri.

- GENERE: FANTASY THRILLER
- TITOLO ORIGINALE: THE CROW (1994)
- REGIA: ALEX PROYAS
- CAST: BRANDON LEE, ERNIE HUDSON, MICHAEL WINCOTT, DAVID PATRICK KELLY
- DURATA: 96 m.
- DISTRIBUZIONE: MEDUSA VIDEO
- FORMATO: PAN & SCAN 4:3 (16 capitoli)
- SONORO: DOLBY SURROUND

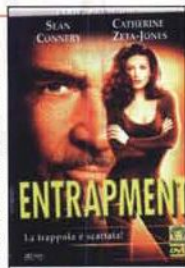
Il FILM 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Voti
Il DVD 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CONTENUTI SPECIALI:

Intervista a Brandon Lee, Special e backstage originale, Note di produzione, Filmografie e note biografiche.

(Giovanni Sparaco)

ENTRAPMENT

Quando un quadro di Rembrandt, dal valore non commensurabile, viene rubato da una galleria di New York in modo rocambolesco e con una tecnica assolutamente sofisticata, viene incaricata delle indagini in favore della compagnia di assicurazione Virginia 'Gin' Baker. La quale ben presto giunge alla conclusione che a fare un colpo tanto audace possa essere stato solo il maestro dei ladri, Robert 'Mac' MacDouglas. Per smascherarlo finge di essere a sua volta una ladra che vuole imparare, e si offre come partner a 'Mac', piegando la sua naturale riserva con una dimostrazione di abilità in un museo inglese... Sean Connery e Catherine Zeta-Jones costituiscono una coppia perfetta per trasformare un thriller d'azione in un duetto di seduzione tra un ladro d'arte gentiluomo e la seducente allieva, e ricordando da vicino i film degli anni Sessanta e segnatamente quelli del mitico agente James Bond.

- GENERE: THRILLER ROSA
- TITOLO ORIGINALE: ENTRAPMENT (1999)
- REGIA: JON AMIEL
- CAST: SEAN CONNERY, CATHERINE ZETA-JONES, VING RHAMES, WILL PATTON
- DURATA: 109 m.
- DISTRIBUZIONE: MEDUSA VIDEO
- FORMATO: WIDESCREEN 2.35:1 (28 capitoli)
- SONORO: DOLBY DIGITAL 5.1

Voti

Il FILM ❶ ② ❸ ④ ❺ ⑥ ❼ ⑧ ❾ ❿

Il DVD ❶ ② ❸ ④ ❺ ⑥ ❼ ⑧ ❾ ❿

CONTENUTI SPECIALI:

Trailer cinematografico originale, Trailer cinematografico italiano, Filmografie e note biografiche, Making of "Entrapment", Special originale.

(Giovanni Sparaco)

HOOK - CAPITAN UNCINO - Collector's Edition

Hook – Capitan Uncino è l'adattamento che Steven Spielberg ha realizzato della classica favola di Peter Pan, il personaggio creato da James M. Barrie. Il film celebra le gioie della regressione all'infanzia: ancora una volta è il 'parco dei divertimenti' della fantasia del regista ed è anche il soggetto fantastico più caro ai suoi desideri di realizzatore di sogni cinematografici. Peter Pan (Robin Williams), l'eroe che non cresce mai, è diventato adulto!, ha assunto il cognome Banning, fa l'avvocato in carriera, ha due figli, e si è dimenticato di essere proprio lui il leggendario Peter Pan, non ricorda più come si fa a volare ed anche il mondo magico della sua infanzia. Ma quando l'arcinemico di Peter, il diabolico Capitan Uncino (Dustin Hoffman) rapisce i suoi figli, Peter torna nell'Isola Che Non C'è per riprendersi i suoi bambini... Per la prima volta e in esclusiva per il DVD, la colonna sonora proposta in italiano è il Dolby Digital 5.1.

- TITOLO ORIGINALE: HOOK (1991)
- REGIA: STEVEN SPIELBERG
- CAST: DUSTIN HOFFMAN, ROBIN WILLIAMS, JULIA ROBERTS, BOB HOSKINS, MAGGIE SMITH, CHARLIE KORSMO
- DURATA: 136 m.
- DISTRIBUZIONE: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
- FORMATO: WIDESCREEN 2.35:1 (28 capitoli)
- SONORO: DOLBY DIGITAL 5.1

Voti

Il FILM ❶ ② ❸ ④ ❺ ⑥ ❼ ⑧ ❾ ❿

Il DVD ❶ ② ❸ ④ ❺ ⑥ ❼ ⑧ ❾ ❿

CONTENUTI SPECIALI:

Trailer vari, il 'Personality Profiles', il Dietro le Quinte con interviste con il regista Steven Spielberg e con gli interpreti del film, le Campagne pubblicitarie alternative, le immagini dei Costumi, le Foto di produzione ed i progetti del set, un Gioco interattivo sulla ricerca di un Tesoro 'utilizzando' il telecomando del DVD, il Menù animato con colonna sonora, Filmografie di Steven Spielberg, Robin Williams, Julia Roberts e Bob Hoskins.

(Giovanni Sparaco)

di Aldo Ascenti

Patente Europea del Computer

Un manuale aggiornato, in due volumi, per superare gli esami ECDL

Quando leggerete queste pagine l'estate sarà ormai agli sgoccioli, ma forse rimarrà ancora un po' di tempo da dedicare a noi stessi, quanto basta per mettere alla prova le nostre conoscenze informatiche in vista della prossima ripresa di ogni attività.

Quindi, se le parole crociate riempite sulla spiaggia non vi stimolano più, potreste prendere in considerazione questo nuovo manuale sull'ECDL (European Computer Driving Licence) delle edizioni Simone, che spiega i segreti degli esami della patente europea del computer avvalendosi di una generosa raccolta di test per valutare la preparazione acquisita.

Certo, i due volumi sono un po' ingombranti per lo stretto tavolino alla base dell'ombrellone, considerando anche che i test, molto simili alle sessioni d'esame vere e proprie, vanno spesso svolti con il calcolatore (ma va benissimo anche un più maneggevole notebook).

Naturalmente il risultato porterà più vantaggi della mera enigmistica, poiché questo testo è piuttosto completo e comprende, nelle oltre seicento pagine complessive, numerosi spunti per ampliare le proprie conoscenze sui comuni programmi di office automation, con espliciti riferimenti ed esempi relativi ai prodotti Microsoft.

I diversi argomenti sono raggruppati in moduli (i sette esami della patente) ed in lezioni, ciascuna delle quali è rintracciabile in base al suo titolo e può essere svolta in poco tempo. Al termine di ogni lezione un lettore attento avrà probabilmente acquisito una specifica funzionalità di Access, PowerPoint e così via, indispensabile per sostenere l'esame senza rischi o semplicemente per lavorare più comodamente.

Una menzione particolare merita la trattazione del primo dei sette moduli: si tratta della sezione teorica dell'esame ECDL, la prova più articolata e controversa, nella quale il candidato è tenuto a rispondere a domande tanto sull'hardware del PC che sul suo impatto nella società, per non parlare del pericolo che spuntino nozioni di ergonomia, sicurezza e qualche informazione sulle leggi contro la pirateria del software e la privacy.

Su questi argomenti così vari e frammentati il testo delle edizioni Simone appare ordinato, chiaro, completo ma non eccessivamente approfondito, come richiesto dalle esigenze dell'esame. Piacciono, in particolare, la breve panoramica storica, corredata da immagini "d'epoca", e le descrizioni fortemente semplificate dei principali componenti di un sistema di elaborazione, con chiari riferimenti alle possibili domande d'esame.

All'inizio di ogni volume, che potrà quindi essere acquistato indipendentemente dall'altro, vengono pubblicate tutte le informazioni necessarie ad iscriversi agli esami, oltre all'ultima edizione (la 3.0) del Syllabus, ovvero il documento ufficiale che raccoglie i temi richiesti dalle sette prove.

Non mancano anche riferimenti a funzionalità dei programmi non strettamente necessarie per l'ECDL, che vengono però trattate più come spunti all'approfondimento che per acquisirne piena dimestichezza. Non si tratta, dunque, di un manuale d'uso dei programmi, ma di un'ampia panoramica di quanto l'informatica abbia oggi da offrire per migliorare la qualità del lavoro e del tempo libero.

Quest'opera è fatta più di sostanza che di forma: mancano il classico CD-ROM, dai contenuti spesso discutibili, e l'edizione non brilla certo per la qualità di carta e stampa, ma il prezzo è competitivo e il risultato assicurato. MC

Patente Europea del Computer

edizioni Simone

Editore:
ESSELIBRI S.p.A.
Via F. Russo, 33/D
80123 Napoli
www.simone.it

Prezzo:
volume 1 - per gli esami 1,2,3 e 4 ECDL - Lire 34.000
volume 2 - per gli esami 5,6 e 7 ECDL - Lire 28.000

di Pierpaolo Turitto

IL MISTERO DI NOTRE-DAME

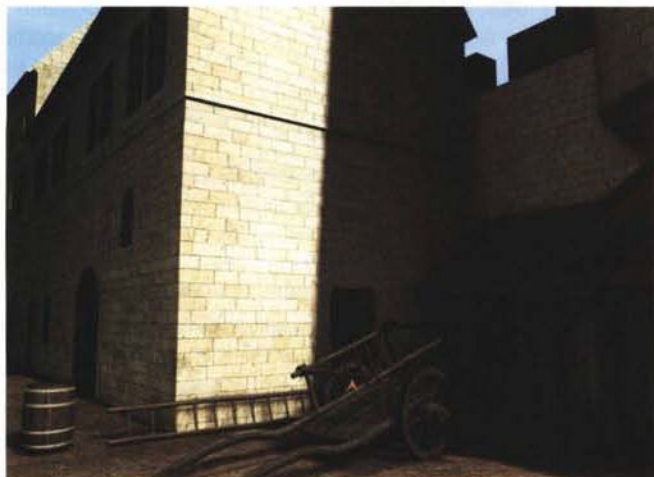
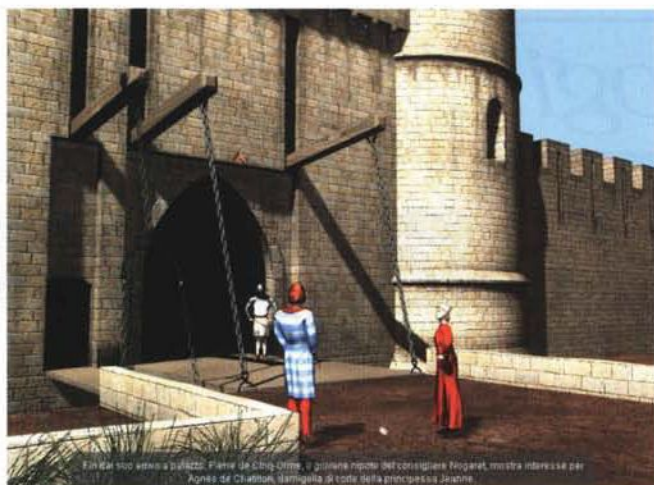
Parigi 1313

Siamo nel regno di Filippo il Bello, esattamente sull'Île de la Cité, ovvero ai piedi della cattedrale più famosa del mondo: Notre-Dame.

Il Sovrano è nel momento del suo massimo splendore, il potere da lui acquisito gli ha permesso di soffocare l'insurrezione fiamminga, di annullare l'ordine dei Templari e di moderare il controllo della chiesa, che ha dato chiaro segno di sottomissione santificando suo nonno Luigi IX.

Proprio per coronare il percorso effettuato, Filippo decide di dare il via ad un'opera che deve lasciare traccia nella storia, un qualcosa per cui si parlerà di lui nei secoli a venire.

Di questo imponente compito investe un suo fido collaboratore: Adam De Douai, un orafo della corte, che dovrà per ordine del sovrano costruire un orologio meccanico, che racconterà il passare del tempo al posto delle campane papali.

In un primo tentativo, Filippo fece costruire un orologio ad acqua, che

smise di funzionare con l'arrivo del rigido inverno; stavolta sarà un moto perpetuo, aperta ostentazione del potere umano nei confronti della chiesa che in quel tempo esaltava la sudditanza all'onnipotenza divina.

Ma nel bel mezzo di una domenica di festa, Adam cade da una torre della Cattedrale: trasportato in fin di vita al Palazzo Reale, sparisce misteriosamente.

Si tratta di un incidente o di un complotto? Jacques, il fratello di Adam, Rosemonde, sua compagna, e il giovane scudiero Pierre de Cinq-Ormes si mettono alla ricerca della verità.

Questa è la prefazione che ci conduce all'inizio dell'avventura "Il mistero di Notre-Dame"; nostro compito è gestire con saggezza e scaltrezza tutti e tre i personaggi sopracitati per arrivare alla soluzione dell'intrigato mistero.

Il gioco, completamente in italiano, si distingue proprio per questa idea di metterci nei panni di tre personaggi diversi, dandoci la necessità di portare avanti la missione di tutti per scoprire la verità.

I tre si incontrano e si sovrappongono nel gioco, ma ognuno continua a fare la sua strada e a raccogliere i suoi indizi.

Ogni passo in più che compiamo, la griglia degli indizi da raccogliere si riempie con un segno verde, ogni passo falso una croce rossa indica che ci dobbiamo riprovare; al segno verde fa seguito una pagina di libro che si volge, avvicinandoci al gran finale.

Le musiche sono quelle del tempo, gioiose come i sottofondi del racconto di un menestrello, saltellanti come le danze di una cortigiana in un'osteria.

La grafica si avvale di sequenze filmate che intercalano le schermate fisse in cui compiere le scelte; gli ambienti in 3D sono in realtà piatti e non permettono escursioni in tempo reale, ovvero, compiuta una scelta, ci viene presentata un'altra schermata o un filmato.

Il gioco non è molto complesso, anzi a dire il vero è a tratti un po' banale, ma il fascino dell'epoca raccontata e l'idea di portare avanti tre personaggi simultaneamente gli regala spessore e quel pizzico di longevità.

Un altro pregio non trascurabile al giorno d'oggi è il fatto che è alla portata di tutti per requisiti hardware: si accontenta, infatti di un Pentium 133 e 32 Mb di RAM e, reggetevi forte, gira persino su un Macintosh PowerPC 120 MHz con 20 Mb di RAM!

MC

IL MISTERO DI NOTRE-DAME

Produttore:
Microïds

Distributore:
LEADER Spa

Prezzo al pubblico: L. 99.900

REQUISITI MINIMI: Pentium 133 - 32 MB RAM o Macintosh PowerPC 120 MHz 20 Mb RAM

di Pierpaolo Turitto

DAIKATANA

Daikatana è una spada forgiata nell'antichità, un modello molto simile a quello che noi tutti conosciamo perché impugnato da Gamon, il fido compagno di Lupin 3°, il silenzioso samurai in grado di tagliare qualsiasi cosa con una precisione orafa.

La spada in oggetto è solo una delle terribili armi che possiamo impugnare nell'omonimo gioco.

Partorito dalla mente di John Romero, ovvero il creatore del leggendario Wolfenstein 3D, delle serie Doom, Heretic, Hexen, Quake, Daikatana, stava già entrando nella storia come uno dei più longevi vaporware (con questo nome si identificano quei prodotti che una volta annunciati non escono o tardano molto), ed ora una volta rilasciato ambisce ad entrarvi per le sue qualità.

Il gioco è uno sparatutto in soggettiva, che si avvale di un motore 3D incredibilmente accurato e fedele, si snoda in 24 livelli in quattro diversi momenti storici.

Si comincia nel 2455 d.C. in Giappone, un futuro così lontano dal presente da essere popolato di strani personaggi ed un'infinità di armi devastanti, in nessun modo riconducibili ad oggi. Ci troviamo in oriente perché è lì che nel XVI secolo venne forgiata la spada, unica arma che ci accompagnerà per tutta l'avventura.

La seconda locazione distante nello spazio e nel tempo è l'antica Grecia nel 1200 a.C., un mondo popolato di Divinità, in cui la mitologia offre infiniti spunti per nuovi personaggi e al tempo stesso regala locazioni indimenticabili, presenti nella memoria di ognuno di noi: il Castello di Re Minosse, il Palazzo di Knosso, il Labirinto del Minotauro e l'Isola dei Ciclopi.

Dopo il futuro e l'antico, non poteva

certo mancare il medioevo, ed eccoci allora catapultati nel mondo epico Norvegese del 560 d.C. Forte dell'esperienza maturata nel design di Hexen ed Heretic, Romero ha realizzato questo episodio con cura certosina, popolandolo di creature incredibili e di una infinità di passaggi e livelli segreti, in linea con la filosofia dell'epoca. Tutti gli ambienti sono molto scuri, le armi sono primitive ma potentissime, in particolar modo quelle magiche.

Per concludere si torna ai giorni nostri o giù di lì, San Francisco 2030 d.C.

Ai 4 episodi da giocare in modalità stand-alone si affiancano altre 4 modalità di gioco: Deathmatch, Deathtag, Capture the flag, Cooperative.

La modalità Deathmatch ha come unico scopo uccidere più giocatori di quanti i tuoi avversari ne uccidano. Si può scegliere uno tra i tre personaggi principali: Hiro, Mikiko o SuperFly, il primo molto veloce e potente, il secondo velocissimo nella corsa e capace di salti incredibili, l'ultimo più difficile da uccidere (inizia con un health di 150), ma più lento.

Il Deathtag è un modo di giocare che coinvolge 4 partecipanti, divisi in due squadre; il campo di gara ha due home (case di partenza), una per squadra, nelle quali si trova una bomba all'interno di un'area chiusa ed uno switch che apre quest'area ma nella home avversaria; c'è poi una scoring area dove si deve depositare la bomba per ottenere un punto. I due giocatori della medesima squadra assumono il ruolo uno di bomb-carrier (colui che porta la bomba) ed uno di switch-flipper (colui che attiva l'apertura dello spazio contenente l'ordigno). Ovviamente tutto accade subendo il tiro degli avversari e, importantissimo, se questi ultimi toccano la bomba questa si innesca senza via di scampo.

Il tempo per compiere la missione è limitato: qualora quest'ultimo finisse, la bomba esplode e pace all'anima di colui che la portava.

La squadra che raggiunge per prima i 5 punti vince il match.

Capture the flag è la modalità più famosa nei giochi arena (Quake, Unreal, ecc.): due squadre che si fronteggiano per catturare la bandiera avversaria, ovviamente posizionata nel bel mezzo delle forze nemiche.

Cooperative è la modalità uno per tutti e tutti per uno, e non a caso prevede fino ad un massimo di tre giocatori.

Da tutto ciò si evince che annoiarsi con Daikatana è pressoché impossibile; la modalità di gioco in solitario è vastissima e incredibilmente varia, la modalità di gioco su Internet o in rete locale è infinita e sinceramente divertentissima, in particolare la Deathtag, in cui ho fatto spesso la fine di Wile E. Coyote, ovvero bruciacchiato con una simpatica bombettina in mano.

Gli scenari sono stupendi, quelli dell'antica Grecia in modo particolare, ci si aggira dentro in 3D con visuale a 360°: se non ci fossero degli antipatici mostri mitologici, potrebbe essere una simpatica gita culturale con un cospicuo risparmio sul biglietto dell'aereo.

La musica e gli effetti audio sono di ottima qualità e sempre diversi a seconda del periodo in cui ci troviamo. L'abbiamo aspettato tanto tempo e ne è valsa la pena, ma c'è da dire che nel frattempo sono usciti Quake 3 Arena ed Unreal Tournament che ci hanno un po' tolto l'appetito su questo tipo di gioco.

Ultima nota: per giocarlo veramente a pieno serve un discreto computerone, un Pentium 2 300, 64 Mb RAM, 450 Mb hard disk e 16 Mb di scheda video; per i requisiti minimi date un'occhiata al box.

MC

DAIKATANA

Distribuitore:
Leader Spa

Prezzo al pubblico: L. 109.900

Requisiti di sistema : PENTIUM 233 - 32 Mb RAM - 200 Mb Hard disk - scheda video compatibile OpenGL 4Mb

di Massimiliano Cimelli

L'IMPERO DELLE FORMICHE

Volevano stupire con effetti speciali e con un mondo tridimensionale decisamente coinvolgente, ma questo piccolo capolavoro non è fantascienza o una pura visione, in realtà è il risultato di tre anni di lavorazione da parte di una équipe di oltre quaranta sviluppatori della premiata software house Microïds. Dopo l'esaltazione dei primi momenti, creata dal filmato introduttivo che accompagna in un istante il videogiocatore nel microcosmo delle nostre piccole amiche, ci si accorge subito di essere al cospetto di una realizzazione videoludica non comune. Infatti i programmatori aiutati dall'autorevole esperienza di Bernard Werber autore del best-seller "Le Formiche", romanzo la cui prima edizione ha venduto solo nel territorio francese due milioni e mezzo di copie, sono riusciti a realizzare con una cura quasi certosina dei particolari i cicli vitali del mondo infraterrestre che orbita intorno alla creazione e alla sopravvivenza della civiltà delle formiche.

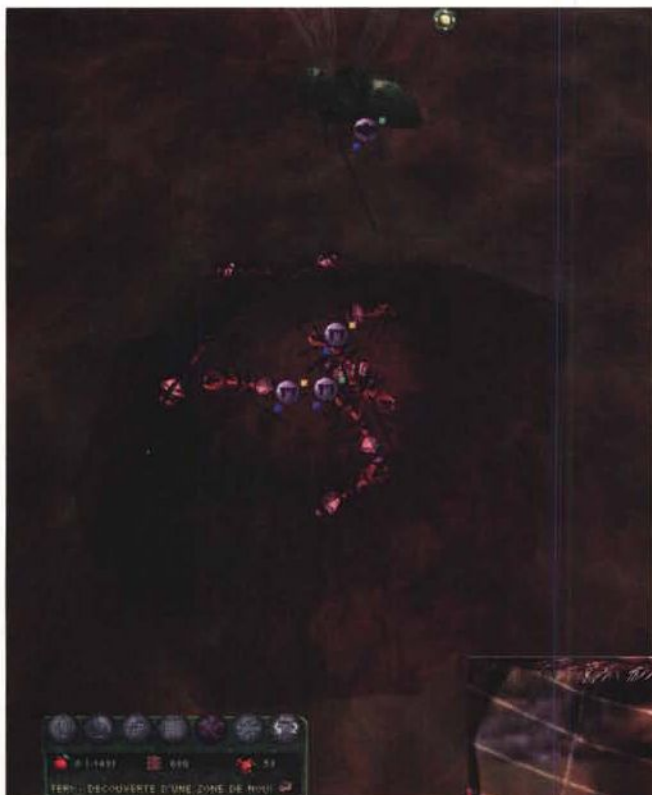
La storia del nostro formicaio, come mostra il filmato e come ci spiega il manuale completamente in italiano, ha origine da una principessa rossa dell'impero dell'Ovest di Bel-o-Kan, che, una volta spiccato il volo insieme a millecinquecento consorelle, riesce ad atterrare senza problemi e a nascondersi sotto terra. Proclamatasi regina, la nostra eroina inizia subito a deporre le uova per generare i propri sudditi fondando in questo modo una nuova città. Da questo momento il neonato formicaio farà parte della Federazione delle formiche rosse e toccherà a noi assicurarne la protezione e lo sviluppo necessario per realizzare L'impero delle Formiche. Un impero capace di controllare sotto il suo dominio un immenso territorio ricco di insidie, grazie alla perfetta coordinazione delle centinaia di formiche che lo popolano e che avrà come centro nevralgico una città piramidale sotterranea capace di espandersi, al culmine del suo splendore, fino a un massimo di dieci piani per un totale di ben 136 stanze.

Per realizzare questa incredibile impresa avrete a disposizione 11 scenari da scoprire e conquistare, caratterizzati da un livello di difficoltà progressivo. In ogni avventura (unica nota dolente), si dovrà ricominciare con un solo formicaio, in condizioni variabili, mentre le diverse circostanze del mondo esterno vi obbligheranno ad adattarvi tramite strategie sempre più complesse e coinvolgenti. Certo, le missioni non sembrano

L'IMPERO DELLE FORMICHE

Produttore:
Micro_ds
Distributore:
Leader Spa

Prezzo al pubblico L. 99.900

RICHIESTE DI SISTEMA: Pentium II 233 (350 raccomandato) - 32 Mb di RAM (64 raccomandati) - 150 Mb hard disk - Scheda Video accelerata 3D con bus AGP

molte, ma se consideriamo che in ogni livello dovremo gestire sia la conquista del mondo esterno sia la costruzione e organizzazione del formicaio sotterraneo, due modalità di gioco completamente diverse tra loro con differenti interfacce e scopi, possiamo affermare che i livelli sono in realtà 22. Vi assicuro che non saranno facili da superare, anzi talvolta la difficoltà sarà talmente elevata che dovrete studiare una vera e propria strategia a "tavolino".

Infatti, prima di affrontare la prima avventura, vi conviene decisamente provare i percorsi guidati, dove verrete condotti lungo i vari passaggi tramite speciali partite illustrative.

La prima partita ha inizio nel mondo esterno, dove vi verranno messe a disposizione solo poche formiche soldato, un piccolo formicaio composto da quattro stanze fondamentali, alcune operaie e una piccola scorta di cibo e di materiali da costruzione. A questo punto dovrete subito stimolare la regina a deporre uova e contemporaneamente ad esplorare i dintorni per acquisire nuove zone risorse, cercando di raccogliere al più presto sia i materiali da costruzione (sabbia, terra, rametti e piccole ragnatele) sia il cibo necessario per il sostentamento delle truppe (erba, foglie, funghi e frutti). In questo modo implementerete velocemente le vostre file e ingrandirete rapidamente il formicaio. Una partita è definitivamente perduta se la vostra regina viene uccisa e se non avrete alcuna principessa che ne possa prenderne il posto, oppure se vengono uccise tutte le povere operaie.

Nel sottosuolo, oltre alle sfruttate formiche operaie, potremo impartire ordini anche ad altre figure indispensabili come: la nutrice, specializzata nella cura delle uova, la costruttrice, adibita alla costruzione e manutenzione delle stanze, la coltivatrice e l'otre, formiche specializzate nella coltivazione, nella produzione e conservazione del cibo. Mentre sulla superficie le file del nostro esercito saranno composte da valorosi guerrieri come: i soldati di base, le artigliere, la portinaia, il carro armato, l'esploratrice e i soldati della regina.

Ogni casta avrà la sua funzione specifica, ad esempio: l'artigliera è specializzata nello spruzzare gocce di acido altamente corrosive, mentre il carro armato è in realtà una portinaia che trasporta quattro soldati di base.

Inoltre le truppe potranno addirittura volare. Ma come? Per mezzo dei coleotteri domestici che nasceranno quando verrà creata la loro stanza, dove verranno allevati. Infatti questi particolari insetti costituiscono le truppe aeree delle formiche rosse e trasportano gruppi di guerriere.

Ma ora passiamo ai nemici; i nostri rivali potranno essere sia altre razze di formiche come le tessitrici, le scarlatte, le schiaviste o le temibili legionarie, sia dei piccoli gruppi di termiti, api e vespe. Infine, come se non bastasse, ogni tanto incontreremo anche predatori solitari come: la libellula, il calabrone, lo scarabeo-rinoceronte, il ragno o la vorace mantide religiosa.

Il gioco interamente realizzato con un motore in 3D integrale offre infinite visuali tramite la comoda telecamera rotabile a 360°, capace di realizzare "zoommate" davvero incredibili. Mentre la longevità è garantita da un modello di intelligenza artificiale "comportamentale multi-agente non lineare", che permette una completa libertà di azione da parte di tutti gli insetti del gioco soggetti a 20 differenti parametri di reazione come fame, freddo, stress o allontanamento dal formicaio; inoltre ogni parametro potrà diversificarsi in 14 livelli di intensità, rendendo il numero di combinazioni quasi illimitato. Per gli appassionati delle partite "multigiocatore" è possibile sfruttare anche l'opzione per il collegamento a Internet o LAN, creando scontri epici fino a 8 partecipanti.

Quindi buon divertimento e buona conquista de L'impero delle Formiche!

MC

di Nero Berri

Enciclopedia dell'Universo e Enciclopedia della storia

L'avevo detto

Pretendere che lo stesso telaio, lo stesso motore e parte dell'accessoristica (buona parte), potessero soddisfare le esigenze di chi compra un'utilitaria e chi compra una coupé da sessanta milioni, era pretendere che il consumatore rimanesse all'epoca in cui arrivava un Cristoforo Colombo coi bottoni da scambiare con queste pietre luccicanti ma monotonamente gialle!

Anzi, visto che provare una macchina prima di comprarla è la richiesta che più fa incazzare un concessionario, nemmeno possiamo stare qui belli e trogloditi in attesa di caravelle all'orizzonte, bensì dobbiamo farci le nostre zattere, caricarci pepite e diamanti (tutte le pietre monotone che abbiamo, insomma) traversare l'oceano ed andare a Genova da uno che ci rifila bottoni in cambio.

Finisce che quelli di oltre oceano sgamano, non vengono a Genova e fra sei/settecento anni se la comprano Genova. La storia, in realtà, è un po' diversa, e i trogloditi si sono comprati Torino ed ora vanno in giro sbandierando l'Alfa Romeo come un orgoglio americano.

Avevo già detto che un CD-Rom che trattasse di argomenti come spazio, cosmo, cielo, delle comete che passano vicine vicine al sole ed, essendo di ghiaccio, si sciolgono un po' e fanno la scia, del grande e del piccolo carro e delle altre meraviglie della Volta Celeste è impresa ardua.

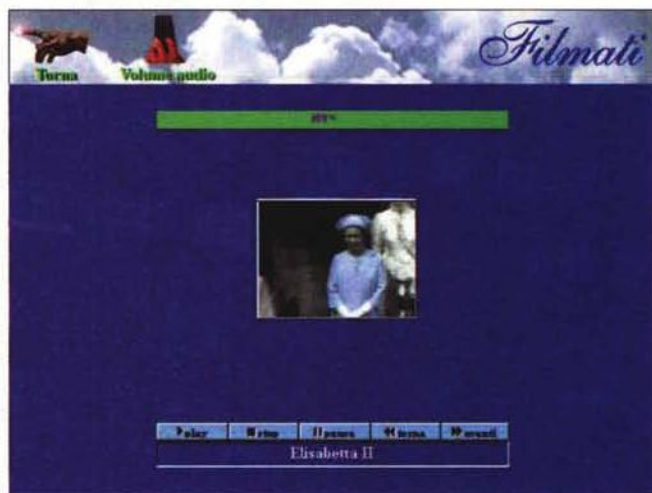
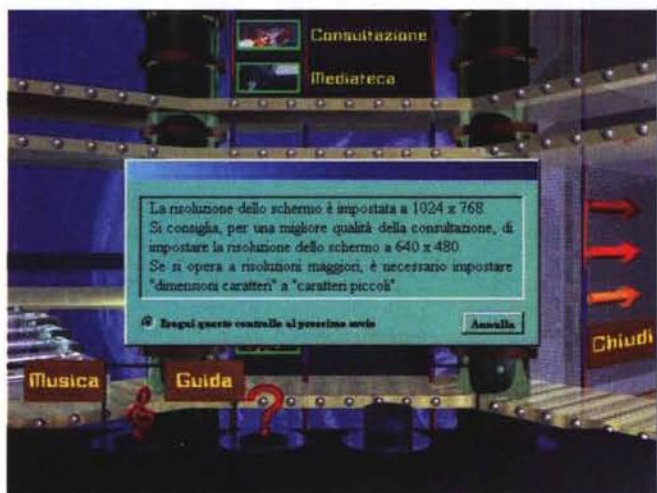
Avevo già detto che simili trattazioni, per contenuti e qualità, le troviamo allegate a quotidiani, settimanali, ai quindicinali ed ai mensili e con sovrapprezzi trascurabili rispetto al costo di copertina e che per quanto affascinante fosse il mondo dell'infinitamente grande, finiva per stancare anche l'attenzione più coriacea. Enciclopedia dell'Universo (2a Edizione), pubblicato da Tecniche Nuove è un prodotto di sinergia, un modello uguale nel telaio e nel motore ma coi soli fari cambiati ad almeno un altro modello.

Prodotto per l'editore dagli stessi che hanno prodotto Data Inside, provato il mese scorso, quest'opera è un pretesto per riutilizzare il motore di ricerca testuale sviluppato per il dizionario senza, dobbiamo dire, nessun paravento a co-

Enciclopedia dell'universo e Enciclopedia della storia

2ª edizione

CD-Rom per Windows 95/98
Ottobre 1999
Prezzo L.24.000 (Euro 12,4)
ISBN: 88-481-07184 / (88-481-07281)

Editore Tecniche Nuove SpA
Via Ciro Menotti 14 - 20129 Milano
www.tecnet.it

prire l'operazione.

L'interfaccia è bruttina e per nulla pertinente con l'argomento trattato, richiede una impostazione anacronistica del monitor a 640*480 e consente di accedere alle sezioni in cui è divisa l'opera; sezioni che hanno interfacce altrettanto incoerenti e fuorvianti rispetto all'argomento e ripropongono modi e tempi di Data Inside e finiscono quasi sempre in una serie di scroll-box piene di testo.

Peccato che funzionalmente i due prodotti non siano paragonabili, visto che, per fare esempi e due per tutti, la maschera di "Ricerca Avanzata" ha due campi per l'inserimento delle stringhe di ricerca, posti per di più alle tre estremità inferiore della schermata (!), mentre la "Mediateca", una maschera di ricerca testuale ovviamente, effettua ricerche case-sensitive su una lista presentata; case-sensitive vuol dire che se cercate "sole" (visto l'argomento del CD-Rom potrebbe succedere), trovate l'aggettivo femminile per 'non-in-compagnia'.

Dovrete cercare "Sole" per ottenere la nostra amata stella e vederne infine un filmatino.

Non sto qui a parlarvi dei "Percorsi tematici", delle "Linee del Tempo" o del "Quiz", perché odio ripetermi, ma vi dirò che quei pochi filmati che ci sono e che certo non giustificano la multimedialità sbandierata sono poco definiti e difficili a trovarsi.

Ok, ma dov'è la recensione dell'Enciclopedia della Storia?

L'avete letta, è questa.

E' lei infatti la sorella coi fari cambiati, lo stesso identico prodotto con un nome differente, le stesse identiche schermate (identiche, non simili) le stesse identiche sezioni più un paio non degne di particolare menzione (anzi: "Frasi Celebri": Apriti Sesamo! notissima frase impiegata per aprire la porta della caverna!) che fanno i fari, appunto. Dunque, non volendo "sinergicamente" fare due recensioni identiche e riempirvi MC con gli stessi contenuti per due volte, ne abbiamo fatta una per due, ma se proprio ne volete un paio rileggete l'articolo e sostituite i riferimenti ora all'una ora all'altra opera, anche se questo vi suonasse di già visto.

Vi dirò invece che le icone dell'interfaccia sono tanto incomprensibili da diventare divertenti ("Ultima Ricerca" è rappresentata da una cassetta della posta) e che se un giorno il prodotto fosse rilevato dagli americani (che comprano di tutto, compresa la Fiat), se ne guarderebbero bene dall'andarlo a dire in giro.

Per noi del vecchio Continente, pagare una dozzina di Euro per avere un prodotto forse inferiore a quello che ci hanno già regalato con qualche rivista non sembra cosa fattibile, ma in bottoni lo compreremmo volentieri.

Fryderyk Chopin Poeta musicista

Fin da piccolo un sogno covava inespresso tra i tanti fin troppo frequentemente palesati al pubblico adulto di casa. Viste le reazioni che questo pubblico mostrava ad ogni tentativo del sottoscritto di esternare le proprie aspirazioni, ce n'era uno che non avrei mai espresso per paura che la solita faccia dei parenti andasse a smosciare anche questo, che in verità mi sembrava troppo importante per essere giocato con tanta poca posta in palio: correre su di un Alfetta GTV.

Come sempre accade quando le aspirazioni dei piccoli arrivano a portata di mano crescendo, un po' della magia di questo evento si era persa quando presi posto sulla griglia di partenza di una gara riservata proprio alla coupé milanese. Risultato deludente, per la troppa paura di romperla. Quello che mi prese di fianco non aveva la stessa paura, ed oltre a rovinarmi la macchina andò dritto su un cancello in disuso alla curva successiva.

Il carrozziere (un amico, così come quello che aveva preparato il motore, così quello che mi aveva "assettato" a go-kart) mi disse: "La riparamo o la famo sembra' riparata?" Chiesi la differenza di costo. "Lo stesso, sei n'amico! ma se la voi riparata, me fai lavora' de più!"

Chopin, opera realmente multimediale commercializzata da Tecniche Nuove Multimedia, costa esattamente come altre opere dello stesso editore e di altri concorrenti, ma qui c'è tanto lavoro e tanto materiale.

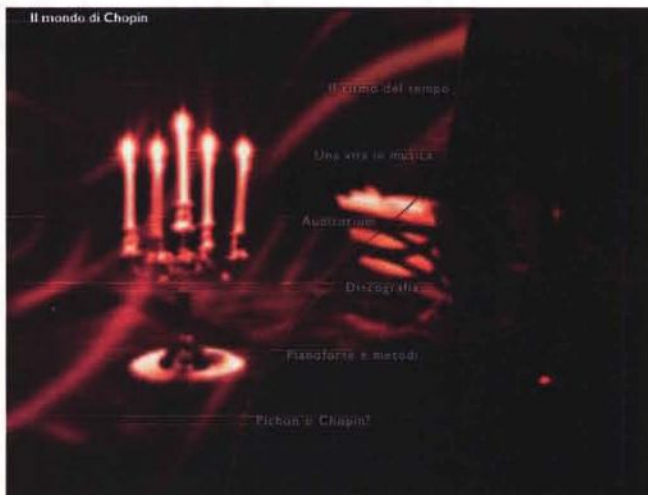
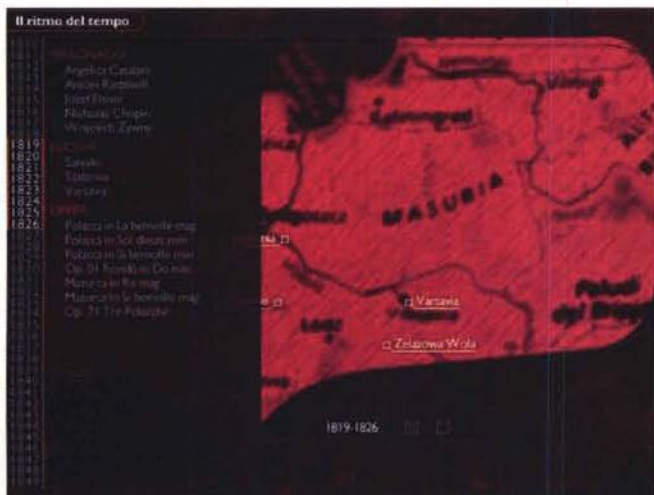
Questo CD-Rom per PC e Mac, signori, è uno dei punti di riferimento, uno standard qualitativo delle opere multimediali.

Il lavoro di ideazione è coerente, curatissimo e svolto da personale preparato. L'interfaccia, originale e raffinata, si adatta all'argomento trattato nella sezione scelta, mantenendo una totale familiarità con il canavaccio globale del prodotto, ma piegandosi allo specifico contesto. Le sezioni tutte curatissime e ricche di materiale di qualità approfondiscono l'argomento Chopin uomo e Chopin artista in percorsi paralleli, dandoci modo di comprendere come la figura del compositore derivi da quella quotidiana. Malgrado l'argomento, la bontà del materiale, la profondità del dettaglio in cui talune sezioni si spingono e per merito dell'interfaccia compassata, ma non triste, del Maestro Piero Rattalino, che ha un curriculum da riempire un CD-Rom e pur tuttavia risulta (come coloro che sanno davvero) simpaticissimo, e della maniacale cura per ogni dettaglio che traspare ma non colpisce, l'opera è interessante e sorprendentemente divertente.

Fryderyk Chopin
Poeta musicista

CD-Rom per Windows e Mac
Novembre 1999
Prezzo L.24.000 (Euro 12,4)
ISBN 88-481-09705

Editore Tecniche Nuove SpA
Via Ciro Menotti 14 - 20129 Milano
www.tecnet.it

Una menzione particolare meritano la

regia cinematografica e la grafica editoriale.

La prima, realizzata in post produzione alle spalle del Maestro che racconta uno Chopin inedito, curioso ed appassionante, segue l'andamento del racconto con dissolvenze ed animazioni belle, pertinenti e sapientemente scelte per assecondare il racconto e rimanere impresse proprio per momenti importanti di questo.

La seconda ci proietta nel mondo della grafica di pregio, dove poche linee minimamente varianti da contesto a contesto vi proiettano in situazioni diverse; notevole la fluidità con la quale scorrono i testi riportati in lista, secondo linee curve anche a convessità variabile, notevole la mancanza quasi totale di stacchi nell'audio e la permanenza di una scelta fino alla successiva e non fino alla prossima cliccata come spesso avviene.

Una possibilità di conoscere l'artista per i possessori delle due piattaforme (meglio se robustamente configurate), di ascoltare le sue composizioni scegliendo nelle versioni di diversi artisti o Direttori, di acquistare le relative riproduzioni conoscendo già l'editore e il numero di catalogo, di legare una specifica composizione ad un fatto storico tanto grande come una guerra incipiente o tanto piccolo come una contadina che canta seduta su di uno steccato.

Di stecche, in questa opera, invece, nemmeno l'ombra.

Sicuramente, visto il costo forse troppo basso del prodotto che lo rilega, nell'immaginario collettivo, tra quelli per i quali vale costo esiguo uguale qualità zero, opera di un amico carrozziere bravo ed anche lui appassionato d'Alfette. MC

Microsoft Word 2000: il collega di tutti

Pensare in grande

di Aldo Ascenti

Dopo un'interruzione di un paio di numeri, riprendiamo il cammino intrapreso nei meandri di Word, la cui potenza diventa tanto più sfruttabile quanto più ampio e articolato è il progetto a cui stiamo lavorando.

Tipico è il caso della tesi di laurea, per la stesura della quale molti si trovano costretti, per la prima volta, a organizzare centinaia di pagine, costruendo un indice analitico ed un sommario, creando didascalie e note a piè di pagina, aggiungendo schemi ed immagini e creando una struttura grafica quanto più coerente possibile. La realizzazione di un simile lavoro non dovrebbe partire in modo disordinato e, soprattutto, non è il caso di cominciare a scrivere senza aver impostato una valida infrastruttura, a meno di non voler operare un lungo lavoro di revisione e formattazione a cose fatte.

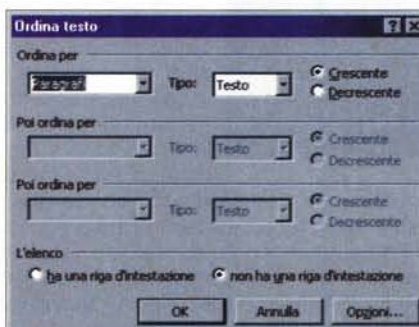
Fortunatamente Word è prodigo di funzionalità pensate proprio per accelerare questo processo organizzativo e rendere tutto più semplice, o quasi...

Partiamo dalla struttura

Per gestire nel modo migliore un documento di grandi dimensioni Word offre un metodo efficace, basato sulla nidificazione, al quale si accede nella modalità "struttura". L'idea è che, per qualsiasi trattazione, il semplice testo è l'elemento costitutivo di strutture più ampie come i paragrafi, a loro volta costituenti capitoli, sezioni, volumi e così via. In pratica Word ci consiglia di pensare il documento, prima ancora di scriverlo, partendo dalla definizione degli elementi di livello più alto, come i titoli dei capitoli, per poi scendere in profondità fino ai contenuti veri e propri. I vantaggi di un simile approccio, oltre alla possibilità di usare il programma fin dall'inizio come "piattaforma di sviluppo" delle nostre idee, si vedranno quando Word userà la struttura per facilitare i movimenti tra le diverse parti del documento e per istruire numerose funzioni avanzate.

La visualizzazione "struttura" è arricchita da un'apposita toolbar, molto comoda per gestire i livelli.

Per attivare la modalità "struttura" è possibile usare l'apposito comando dal menu "visualizza". Compare, così, una nuova barra degli strumenti che contiene il necessario a definire il "livello" di ogni paragrafo. Se si digita il titolo dell'opera e lo si seleziona, si potrà attribuire ad esso la dovuta importanza semplicemente agendo sul primo pulsante della barra, rappresentato da una freccia puntata a sinistra. In questo modo non abbiamo fatto altro che attribuire al paragrafo selezionato un particolare stile definito come "titolo", le cui caratteristiche grafiche potranno essere adattate usando il comando "stile" dal menu formato, come abbiamo descritto precedentemente (vedi MC 205).

Se il tasto con la freccia a sinistra alza il livello del paragrafo sul quale si trova il cursore della tastiera (selezionarlo non è necessario), quello con la freccia a destra abbassa un titolo usando uno stile in tono minore, definito a seconda del contesto e del numero di pressioni successive come

E' possibile ordinare i titoli usando questo strumento, generalmente destinato alla gestione delle tabelle.

"titolo 1", "titolo 2", "titolo 3" e così via. Usando questo pulsante con una porzione (paragrafo) di testo normale, questa diventa un titolo di livello inferiore a quello sotto il quale era stato digitato. Per riportare un titolo al rango di semplice testo è necessario agire sul terzo pulsante, contrassegnato da una doppia freccia.

Una volta che si è imparato a padroneggiare questi tre comandi, unitamente ai metodi di selezione, che in modalità "struttura" operano in modo leggermente diverso dal solito (se si seleziona un segno di paragrafo questo risulterà evidenziato per intero), si potrà definire agevolmente l'organizzazione dell'intero documento, considerando, ad esempio, "titolo 1" come intestazione di un capitolo, "titolo 2" per la suddivisione degli argomenti e "titolo 3" per intitolare i diversi punti della trattazione.

Navigare in un documento così strutturato è semplicissimo: se ci si trova su un elemento che precede immediatamente paragrafi di livello inferiore, si potranno visualizzare o nascondere questi ultimi usando i pulsanti con il "più" e con il "meno" sulla barra di struttura, rendendo la visione del documento ora agile ora completa. I pulsanti numerici servono invece per fermare l'espansione di tutto il testo al

Da questa finestra è possibile disattivare la creazione automatica di elenchi, che Word effettua in diverse circostanze.

Per creare un elenco in base ad uno stile predefinito non c'è che l'imbarazzo della scelta.

Word 2000 permette di usare immagini e clipart per rendere ancora più particolari gli elenchi puntati.

Personalizzando un elenco è possibile scegliere il formato e la posizione dei punti.

La definizione di elenchi strutturati è ideale per numerare i titoli di un documento di grosse dimensioni.

livello di titolo desiderato, mentre con "tutto" si rende visibile anche il testo normale, la cui presenza è altrimenti indicata da una linea posta sotto il titolo corrispondente.

La formattazione del testo non è importante in modalità struttura, ma sarà comunque visibile, a meno di non agire sull'apposito comando, con l'eccezione di quelle caratteristiche, come le opzioni di allineamento, in contrasto con il meccanismo di "indentazione" peculiare dell'organizzazione a livelli.

Va notato che la definizione degli stili dei titoli renderà graficamente omogeneo tutto il documento, con ovvi vantaggi in termini di ordine e leggibilità.

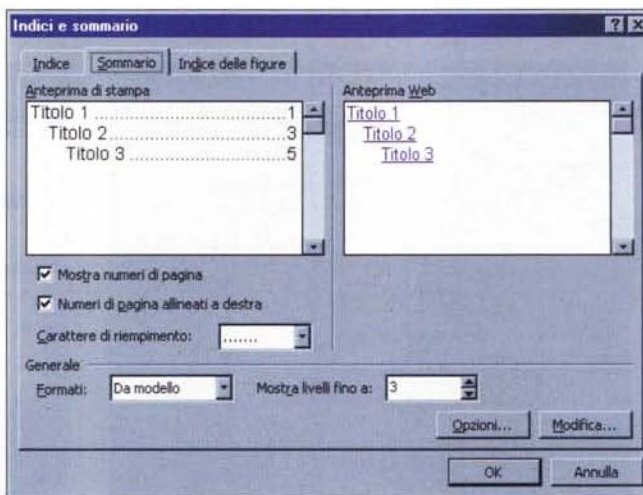
La disposizione dei titoli

La visualizzazione "struttura" è ideale per cambiare di posto interi argomenti già sviluppati: basterà trascinare un titolo in una diversa posizione e questo si porterà dietro tutti i relativi contenuti di livello più basso non espansi.

Se si desidera, si potranno ordinare alfabeticamente i titoli del livello desiderato attivando il comando "ordina" dal menu "tabella" dopo averli resi visibili espandendo opportunamente la struttura. Da questa finestra di dialogo, è possibile scegliere tra numerose possibilità di ordinamento crescente o decrescente, la maggior parte delle quali, però, sono riservate all'uso con gli elementi di una tabella.

Una volta impostata e ordinata la nostra struttura, si potrà sfruttare una delle più comuni e potenti funzionalità di Word per creare una numerazione razionale: si tratta della gestione degli elenchi, che merita senz'altro un discorso a parte.

Elenchi puntati e numerati

Anche senza averla cercata direttamente, probabilmente ogni utente di Microsoft Word è incappato almeno una volta nella sofisticata gestione degli elenchi puntati. In effetti, le ultime versioni del programma generano automaticamente un elenco se si inizia un paragrafo con un contatore (lettera o numero) seguito da un punto o una parentesi chiusa e quindi da uno spazio o un tabulatore.

Una volta creata una struttura, la generazione di un sommario è una procedura immediata.

Per aggiungere una voce all'indice analitico è necessario selezionarla e premere "ALT+SHIFT+X".

Per disabilitare questa caratteristica, che talvolta può risultare fastidiosa, basta aprire la finestra di correzione automatica dal menu "strumenti" e disabilitare le due caselle relative agli elenchi sotto la voce "formattazione automatica durante la digitazione".

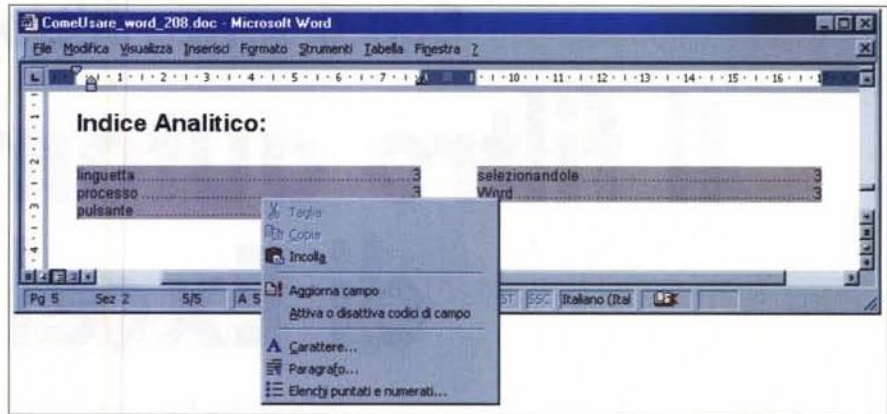
Quando, invece, gli elenchi servono, potranno essere creati usando gli appositi pulsanti sulla barra di formattazione. A questo punto si potrà sfruttare l'eccellente flessibilità di questa funzione aprendo la finestra di dialogo relativa che si attiva dal menu "formato" o scegliendo "elenchi puntati e numerati" dopo un clic col tasto destro del mouse nel punto di applicazione dell'elenco stesso.

Da qui si potrà accedere ad una serie di riquadri di anteprima che mostrano le variazioni possibili per i punti elenco o i contatori, e se manca l'impostazione desiderata basterà cliccare sul pulsante "personalizza" e Word offrirà una completa gestione del formato da adottare, dei rientri e della posizione del punto rispetto al testo. Per i soli elenchi puntati Word 2000 offre anche la possibilità di importare un'immagine qualsiasi da usare come punto elenco, ampliando ulteriormente il grado di personalizzazione di questo strumento.

Il programma consente altresì di interrompere un elenco per inserire del testo normale e di riprenderlo successivamente. Per fare ciò basterà creare un nuovo elenco dello stesso tipo di partenza di quello precedente e selezionare la casella "continua elenco precedente". In questo modo Word riprenderà la numerazione da dove era stata interrotta.

In realtà gli elenchi descritti sono quelli del tipo più semplice: ad un solo livello. Gli elenchi su più livelli sono stati appositamente progettati come supporto alle possibilità della visualizzazione struttura ed è associandoli ad essa che se ne può trarre il massimo vantaggio. L'operazione necessaria a creare la numerazione desiderata per i titoli del documento può apparire un po' laboriosa, ma ripaga in praticità durante tutte le operazioni successive, inoltre si tratta di un'impostazione da effettuare una volta sola e da mantenere come traccia anche per i lavori successivi.

Si tratta di andare in visualizzazione struttura e selezionare tutto il documento o i soli titoli da numerare. A questo punto si potrà aprire la finestra di dialogo "elenchi puntati e numerati" scegliendo la linguetta "struttura". Tra gli schemi predefiniti ve ne sono alcuni (quelli della riga inferiore) che definiscono i diversi livelli della numerazione in base alle impostazioni dei titoli. Questi schemi potranno essere

completamente personalizzati, usando l'apposito pulsante, così da anteporre a ciascun titolo la voce desiderata (capitolo, parte, sezione e così via). Inoltre si potranno ridefinire le associazioni tra i livelli e i titoli e cliccando il pulsante "altro" si accede alla casella che definisce in base a quale priorità Word dovrà ricominciare il conteggio dei titoli di ciascun livello: ad esempio si potrà scegliere di contare da capo i titoli di livello 3 ogni volta che si incontra un titolo di livello 2, oppure basare la numerazione sui più importanti titoli di livello 1. Fortunatamente questa parte dell'organizzazione dei titoli è aiutata da un'indispensabile finestra di anteprima, che consente di scegliere tra le innumerevoli possibilità offerte.

L'indice creato potrà essere aggiornato come avviene per il sommario.

Le voci dell'indice appariranno nel testo se si è scelto di mostrare i caratteri nascosti. Saranno racchiuse tra parentesi graffe, come avviene per tutti i codici di campo di Word.

Creare un sommario

Si potranno raccogliere i primi frutti del lavoro compiuto con la definizione della struttura quando sorgerà la necessità di creare il sommario della nostra tesi. Se la struttura creata è completa, basterà scegliere la posizione in cui creare il sommario e fare clic su "inserisci/indici e sommario" per veder comparire una finestra di dialogo in cui scegliere quanti livelli di titolo includere ed altre inezie come quale carattere usare per separare i numeri di pagina, e il gioco è fatto. I sommari di Word sono campi dinamici, ovvero si possono aggiornare facendo un clic destro sul sommario stesso e scegliendo "aggiorna" dal menu che compare.

Inoltre le singole voci fungono fa hyperlink per navigare nel documento e per realizzarne con semplicità una versione Web.

L'indice analitico

Durante la stesura di un grosso documento è bene prevedere la necessità di costruire un indice analitico per consentire un veloce accesso del lettore alle informazioni chiave. Naturalmente Word non può creare da solo tale indice, ma ci aiuterà moltissimo nella definizione delle voci e dei riferimenti. Una volta individuata una parola o frase che si vorrà aggiungere all'indice analitico, è necessario selezionarla e premere la combinazione di tasti "ALT-SHIFT-X". Così facendo si aprirà una finestra di dialogo che consente di segnare la voce in questione, che potrà essere immessa come voce principale o secondaria, ovvero subordinata ad una voce principale già presente nell'indice. Altra possibilità offerta dalla finestra di dialogo è quella di creare un riferimento incrociato, ovvero un rimando ad un'altra voce dell'indice che dovrà essere precedentemente inserita. La scelta tra "pagina corrente" e "intervallo pagine" influirà su come viene individuata la voce al momento della creazione dell'indice vero e proprio, che visualizzerà un singolo numero di pagina o un intervallo di ricerca. Con un clic su "segna" la parola verrà memorizzata per diventare parte dell'indice analitico, mentre con "segna tutto" Word memorizzerà tutte le occorrenze della parola selezionata all'interno del documento.

L'ultima fase del processo di definizione richiede soltanto di posizionarsi opportunamente (di solito alla fine del documento) e di scegliere nuovamente "indici e sommario" dal menu "inserisci". La linguetta indice permetterà di impostare lo stile grafico dell'indice analitico, che verrà poi creato in modo del tutto automatico.

Le voci selezionate per far parte dell'indice analitico appariranno, nel testo, tra parentesi graffe se si visualizzano i segni di paragrafo con l'apposito pulsante. Queste voci potranno essere cancellate selezionandole per intero e premendo "CANC" oppure modificate usando mouse e tastiera.

Conclusioni

Quanto detto è solo una parte delle possibilità offerte da Word per semplificare la gestione dei grandi documenti. In effetti, il programma è in grado di gestire immagini con didascalie, colonne, tabelle e caselle volanti di testo concatenato, raffinati capolettera e potenti funzioni di organizzazione di banche dati.

Il concetto di struttura di cui abbiamo appena parlato può essere esteso per comprendere l'organizzazione di più documenti su diversi livelli di importanza, proprio come avviene per le parti di un documento singolo.

Nei prossimi numeri andremo alla scoperta di alcune di queste caratteristiche, soffermandoci su quelle, a nostro avviso, più utili e sorvolando quelle che sembrano fatte apposta per complicarci la vita.

MC

Excel

Con o senza filtro?

Il filtro automatico di Excel

di Francesco Pomponio

Excel è pieno di automatismi nascosti negli angoli più disparati. Questa volta parleremo di un automatismo tanto comodo quanto sconosciuto: il filtro automatico.

Per prima cosa, se non avete dei dati già pronti dentro un foglio Excel, dovrete provvedere ad inserirli, come nella figura 1.

Potreste realizzare un semplice elenco telefonico (Excel può fare anche questo, ovviamente), che potrebbe fra l'altro tornarvi utile, se non altro per stamparlo e infilarlo fra le pagine dell'agenda.

In questo esempio utilizziamo dei nominativi di persone, ovviamente inventati, ma si potrebbe trattare di dati di vendita per prodotto e per area, o di un file contenente informazioni sui vostri prodotti o su quelli della concorrenza: insomma potete usare il filtro automatico su tutto quello che, organizzato per righe e colonne, riuscite ad infilare in un foglio Excel.

Per attivare il filtro automatico scegliete dal menu di Excel Dati-Filtro-Filtro automatico.

Come potete vedere dalla figura 1, in ogni colonna del foglio, sulla prima riga sono comparsi dei piccoli pulsanti. Se ci cliccate sopra, come nella figura 2 sulla colonna città, vedrete comparire un menu a discesa con diverse opzioni; scegliete la città di Roma. Il risultato potrete vederlo immediatamente in figura 3. Excel ha filtrato tutte le righe del vostro indirizzario facendo "passare" solo quelle che nella colonna città contengono la parola Roma.

Notate che le righe "scomparse" non sono state cancellate, ma solo nascoste; potrete rendervi conto che il vostro foglio è sotto l'influsso di un filtro perché il triangolino vicino alla colonna città è diventato blu, come pure i numeri delle righe, alcune delle quali potrebbero essere "scomparse".

Per farle ricomparire, tornate sulla colonna città e scegliete l'opzione Tutto.

La stessa cosa si può fare ad esempio per la professione, ad esempio cercare tutti quelli che fanno i chirurghi e, combinando più filtri, che vivono a Roma.

Ma il filtro automatico e molto più potente di quello che può sembrare a prima vista, che già non è poco; si può scegliere, infatti, dalla lista relativa alla voce che ci interessa, l'opzione

Microsoft Excel - esempi filtro automatico

Fig. 1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Nome	Cognom	Telefonc	Indirizzo	CAP	Città	Professio	Pazien
2	Sandro	Catalano	06-1234321	Via dei Gracchi, 27	00123	Roma	Ginecologo	560
3	Andrea	Fringuelli	02-896542	Via delle Rose, 25	20100	Milano	Cardiologo	850
4	Antonio	Citeroni	06-2017663	Via Pian Marmo, 6	00212	Roma	Infettivologo	290
5	Walter	Bianchi	02-1823545	Piazza Ragusa, 18	20123	Milano	Chirurgo	1510
6	Rocco	Franciosa	011-5656412	Via Pascarella, 55	10100	Torino	Cardiologo	920
7	Rosa	Vantaggio	06-23231490	Via Costantino, 130	04000	Napoli	Psichiatra	1450
8	Alessandro	Volta	02-253322	Via Castello, 12	20125	Milano	Cardiologo	1400
9	Aldo	Linfatti	0347-606055:	Via Romana, 11	10562	Torino	Psichiatra	600
10	Pia	Amerigo	06-466522	Piazza Dante, 8	05421	Napoli	Cardiologo	450
11	Alessandro	Pierpaoli	06-543226	Via degli Avignonesi, 122	00255	Roma	Ginecologo	720

Microsoft Excel - esempi filtro automatico

Fig. 2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Nome	Cognom	Telefonc	Indirizzo	CAP	Città	Professio	Pazien
2	Sandro	Catalano	06-1234321	Via dei Gracchi, 27	00	(Tutto)	Ginecologo	560
3	Andrea	Fringuelli	02-896542	Via delle Rose, 25	20	(Primi 10...)	Cardiologo	850
4	Antonio	Citeroni	06-2017663	Via Pian Marmo, 6	00	(Personalizza...) Milano	Infettivologo	290
5	Walter	Bianchi	02-1823545	Piazza Ragusa, 18	20	Napoli	Chirurgo	1510
6	Rocco	Franciosa	011-5656412	Via Pascarella, 55	10	Roma	Cardiologo	920
7	Rosa	Vantaggio	06-23231490	Via Costantino, 130	04	Torino	Psichiatra	1450
8	Alessandro	Volta	02-253322	Via Castello, 12	20125	Milano	Cardiologo	1400
9	Aldo	Linfatti	0347-606055:	Via Romana, 11	10562	Torino	Psichiatra	600
10	Pia	Amerigo	06-466522	Piazza Dante, 8	05421	Napoli	Cardiologo	450
11	Alessandro	Pierpaoli	06-543226	Via degli Avignonesi, 122	00255	Roma	Ginecologo	720

Fig. 3

	Nome	Cognome	Telefono	Indirizzo	CAP	Città	Professione	Pazienti
2	Sandro	Catalano	06-1234321	Via dei Gracchi, 27	00123	Roma	Ginecologo	560
4	Antonio	Citeroni	06-2017663	Via Pian Marmo, 6	00212	Roma	Infettivologo	290
11	Alessandro	Pierpaoli	06-543226	Via degli Avignonesi, 122	00255	Roma	Ginecologo	720
15	Simona	Sabatini	06-331825	Via Ghisalba, 13	00188	Roma	Generico	1150
19	Giuseppe	Bianchi	02-256554	Via Leonardi, 23	20144	Roma	Ginecologo	500

"Personalizza".

Nella finestra di dialogo che compare (figura 4) potrete sbizzarrirvi quanto vi pare e quanto è necessario alle vostre interrogazioni dell'archivio; ad esempio, potrete scegliere la colonna pazienti, che in questo caso indica il numero dei pazienti di ognuno di questi medici, ma potrebbe anche indicare delle percentuali di vendita oppure dei totali di spese, insomma qualunque numero che possa essere utile.

Fig. 4

In questo caso scegliamo di cercare tutti i medici il cui numero di pazienti sia maggiore di 500 (figura 5).

Fig. 5

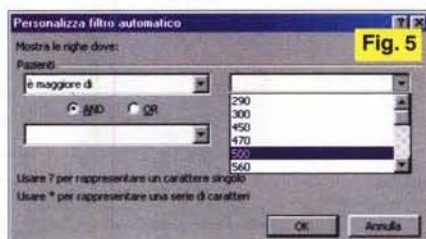
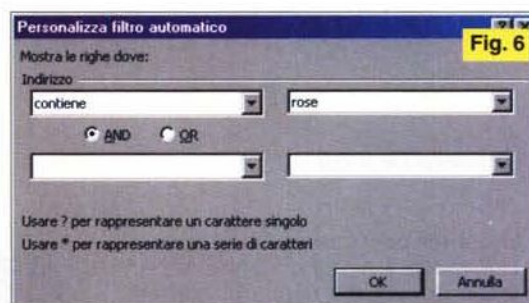
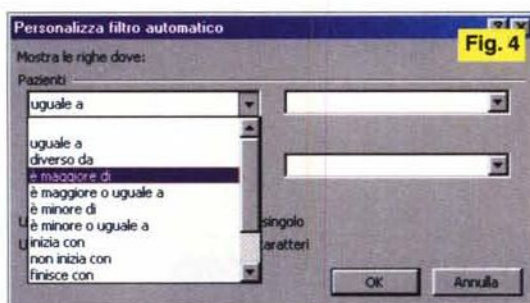
Un'altra possibilità dell'opzione "Personalizza" è quella di cercare dei dati contenuti all'interno di un testo. Se per caso volessimo trovare l'indirizzo di una persona della quale ricordiamo solo che abita in un posto che ha a che fare con le rose, scegliamo sulla colonna indirizzo l'opzione contiene e quindi digitiamo nel riquadro a fianco la parola "rose" (figura 6).

In figura 7 potete vedere il risultato. Da notare che la parola Rose si trova all'interno del testo e non all'inizio e che è stata trovata anche se in fase di ricerca abbiamo scritto "rose" con l'iniziale minuscola.

Fig. 6

Fig. 7

	Nome	Cognome	Telefono	Indirizzo	CAP	Città	Professione	Pazienti
3	Andrea	Fringuelli	02-896542	Via delle Rose, 25	20100	Milano	Cardiologo	850

Ma adesso mettetevi comodi, che viene il meglio.

Tutti dovreste sapere, se usate Excel, come si usa la somma automatica, ma se non ve lo ricordate sappiate che è sufficiente posizionare il puntatore di cella sotto alla colonna di numeri da sommare (oppure di lato se i numeri sono messi su una riga) e poi cliccare sul pulsante identificato dal simbolo della sommatoria S. La stessa cosa è stata fatta nella figura 8, ma, attenzione, dopo aver applicato il filtro, in questo caso sulla colonna Professione e scegliendo Chirurgo.

Ma il bello è che se cambiate filtro avrete comunque il totale delle righe visualizzate, anche se i criteri di ricerca sono diversi e di conseguenza anche il numero di righe.

Ovviamente se scegliete l'opzione Tutto avrete il totale di tutto l'archivio.

Pensate per esempio ad un elenco di spese giornaliere; potreste visualizzare i subtotali per data, per mese, per anno, oppure il totale generale. E tutto ciò senza modificare il foglio Excel e solo con pochi clic del mouse.

E da notare che se salvate il lavoro con il filtro impostato, lo ritroverete tale e quale alla successiva riapertura. Tenete presente inoltre che i filtri funzionano anche in fase di stampa, quindi si potranno stampare le varie "viste" che saranno generate usando il filtro automatico.

MC

Fig. 8

H26 =SUBTOTALE(9;H2:H25)

	Nome	Cognome	Telefono	Indirizzo	CAP	Città	Professione	Pazienti
5	Walter	Bianchi	02-1823545	Piazza Ragusa, 18	20123	Milano	Chirurgo	1510
12	Giuseppe	Saluzzi	02-256554	Via Leonardi, 23	20144	Milano	Chirurgo	820
21	Rosa	Ferraresi	02-1354545	Piazza Verdi, 6	20100	Milano	Chirurgo	450
26								2780

Brucia, disco, brucia!

Oscuro oggetto del desiderio da parte dei nostri figli, pregevole macchina da falsari che produce copie identiche agli originali, insostituibile amico e confidente per chi ha necessità di creare backup, il CD ROM Writer, o, come viene detto più brevemente, il masterizzatore, è ormai parte integrante della nostra macchina e non riusciamo neppure a immaginare com'era possibile, prima, farne a meno. Ma come ottenere il massimo da questo prezioso collaboratore? Se ne occupa ABC

di Raffaello De Masi

Ah, poter possedere una macchina da clonazione e metterci dentro Naomi (va bene, mi potrete dire, amici lettori, che potrei anche un poco cambiare; diciamo la signorina Campbell)! Ci sto lavorando, nei ritagli di tempo, e non mancherò di metter un demo, time limited (10 minuti), su WWW, quando sarà messa a punto.

Nel frattempo l'unica cosa che riusciamo a duplicare sono i nostri CD. Inutile illudersi e nascondere la testa sotto la sabbia! Lo scopo di chi compra un masterizzatore non è quasi mai quello di fare backup dei dati insostituibili in suo possesso; nel momento in cui entriamo in un negozio a comprare un CD writer si è scatenato, nella nostra mappa genetica, il cromosoma del mariuolo.

La legge afferma che, nel momento stesso in cui si copia un CD commerciale, si compie un atto di contraffazione e di infrazione al copyright. Ma nel contempo nessuno può negare l'intrinseco diritto di una persona che, nel momento in cui acquista un prodotto software, desidera salvaguardare il proprio investimento, facendo una copia del software e lavorando con questa al posto dell'originale.

Beh, bando a queste considerazioni di tipo morale e sociale. Non si copia, punto e basta, al massimo si copia per mantenere una via di salvataggio in occasione di un inaspettato incidente. Ma arriviamo al nocciolo della questione: come ottenere il meglio dal nostro masterizzatore?

Avanti con le copie!

I masterizzatori, come i CD-Rom, hanno attraversato un non breve periodo di collaudo attraverso standard diversi prima di giungere allo stato attuale. Oggi i driver sono di eccellente qualità, scrivono in un batter d'occhio, permettono di creare dischi multisessione, gestiscono in maniera efficiente anche i CD riscrivibili (CD-RW). Il tutto maneggiando media robusti, affidabili, leggeri, facilmente portatili, e dal costo non superiore, spesso, alle tremila lire.

Per creare il nostro ambiente di lavoro, abbiamo bisogno di un pacchetto ad hoc di masterizzazione (i due più diffusi ed efficienti sono Nero Burning ROM e Easy CD Creator); per il driver vero e proprio non c'è che l'imbarazzo della

scelta, considerando la numerosa messe di marche e modelli presenti. Come al solito, è consigliabile, soprattutto con questo tipo di periferica, non correre appresso al risparmio, e investire in una barca di prestigio.

Se scegliere un driver è sovente legato alla disponibilità dei negozi che contatteremo, molte sono le domande accessorie che non di rado ci vengono rivolte anche dai lettori riguardo a tutto il materiale di contorno. Perciò ecco di seguito una serie di domande e risposte (nella maggior parte dei casi ricavate da quesiti posti da lettori) sui fatti che più di frequente si verificano durante l'uso di questa periferica.

D: Quale è il miglior tipo di media da utilizzare? E' vero che i CDE oro sono migliori di quelli argentei e blu-verdastri?

R: E' questa una delle leggende metropolitane più diffuse nel campo della masterizzazione; la risposta è no! Punto e basta! La qualità e l'affidabilità non ha niente a che vedere con il colore del CD, colore che è dovuto solo al pigmento usato nell'impasto. Ovviamente ben altro peso e differenza la fa la marca del produttore.

D: Come posso creare i miei CD audio?

R: fatti salvo tutti i discorsi sul rispetto del copyright, occorre disporre di un software che consenta questa operazione. Ambedue i pacchetti già nominati consentono questa possibilità, con la differenza che Easy CD Creator permette di selezionare brani provenienti da dischi diversi che verranno inseriti in una compilation virtuale, poi scritta sul disco.

Nero ha dalla sua, invece, una più agevole tecnica di gestione dei pezzi, che potranno essere trascinati direttamente dal disco sorgente. Occorre inoltre tenere da conto che, durante la copiatura, il prodotto finale subirà una lieve caduta di qualità rispetto all'originale, per cui è sempre preferibile partire

dal CD nuovo di fabbrica per recuperare i brani destinati a copiatura. Ovviamente ambedue i pacchetti permettono di fare un backup completo del disco sorgente (in gergo questa operazione viene detta imaging).

D: Cosa è una gestione in multisessione?

R: Si tratta di una seduta di backup per così dire parziale, in cui verranno copiati solo alcuni file, lasciando, per così dire, il CD ricevente "aperto" a ricevere altri dati in una seduta successiva. Si tratta di una tecnica molto diffusa, che permette di risparmiare media e tempo riempiendo, mano a mano, il disco di destinazione fino a che non sarà pieno, o fino a che si deciderà di "finalizzare" e chiudere lo stesso impedendo ulteriori scritture su di esso.

Una via di mezzo è rappresentata dalla copia diretta del CD lasciando aperta la sessione.

Immaginiamo di dover fare il backup, ad esempio, di un nostro vecchio archivio dati su un nuovo disco; copieremo l'intero contenuto, lasciando la seduta aperta per nuove aggiunte. Infine l'altra estremità del processo è la copiatura "Disk-at-once", che scrive l'inero CD in un singolo passaggio, tecnica molto usata quando si duplicano CD originali. Il vantaggio di questa procedura rispetto alle precedenti è che viene davvero effettuato un clone settore per settore, ma esiste il pericolo che, se la copiatura viene interrotta, ad esempio da una caduta di tensione, il disco destinazione sarà inutilizzabile.

D: Come creare CD da 80 minuti?

R: I dischi da ottanta minuti utilizzano una spirale più sottile per immagazzinare la sequenza di dati. I CD destinati all'uso sono di qualità superiore rispetto a quelli da 74 m, ma la copiatura avrà luogo e sarà affidabile solo se il burner

Uno sguardo ai prodotti

Spazio ce n'è poco, su questo numero affollato, per dedicarci ad una rassegna puntuale del software destinato allo scopo. Meglio impegnare, quindi, questa pagina per indicare solo quello che il mercato mette attualmente a disposizione al livello migliore.

Nero, forse il pacchetto più noto in questo campo (http://www.nero.com) è da poco disponibile in versione 5.0 (se ne può scaricare una versione demo, funzionale per 30 giorni). Ne pubblicheremo presto una prova completa. Notevoli le migliorie offerte, come copiatura multipla, se, ad esempio, si dispone di un doppio driver, e il completo supporto di Super Voiedo CD (SVCD è un'estensione dello standard VCD che usa un algoritmo di compressione MPEG-2, con rapporto di codifica variabile e un bit-rate doppio rispetto alla vecchia VCD. Il risultato è un'immagine di migliore qualità, a scapito, comunque, di una minore durata della registrazione). Al massimo della qualità, un SCVD registra fino a 35 minuti di video, a fronte degli oltre settanta della vecchia forma di codifica.

Altra interessante caratteristica è la possibilità di registrare e gestire immagini singole e slideshow, aggiunte in una compilation CD. Sono stati migliorati i filtri di registrazione e trasferimento dei formati audio, ed è oggi possibile applicare questi stessi filtri in tempo reale al materiale di registrazione. E' incluso un filtro karaoke, che elimina le tracce vocali dalla musica, e un filtro di Cross Fading, per sfumare una musica nell'altra, Sono adesso supportate le cosiddette M3U playlist, compilation che contengono liste di file audio in formato ASCII. Ancora, Nero gestisce direttamente database dei file maneggiati e, oggi, permette la manipolazione e la copiatura di file VQ, come pure quella di CD-Extra e CD Multisessione.

Altrettanto valido, dotato di una interfaccia meno complicata, ma non per questo meno efficiente, è Easy CD Creator, di Adaptec, http://www.adaptec.com leggermente più costoso di Nero, e che dovrebbe essere aggiornato a breve. Meno potente, ma adatto per chi non desidera ambienti di gestione complessi, è CDRWin, di Golden Hawk Technology, http://www.goldenhawk.com/, giunto alla versione 3.8 e , sovente, inserito come bundle in numerosi driver. Se ne può scaricare una versione demo, completamente funzionale, ma che permette solo velocità di scrittura di 1X.

in nostro possesso sarà di buona qualità, con una meccanica del laser affidabile e precisa. I software moderni sono capaci di riconoscere immediatamente i dischi sorgente di questo tipo e, nei limiti del possibile, tentano di copiare forzando il burner. Inoltre, di solito, é possibile eseguire una simulazione di scrittura, per cui il CD destinazione non verrà rovinato se questa dovesse fallire.

D: Il mio CD, in maniera erratica, interrompe la sua operazione di scrittura e mostra un messaggio di "cache underrun". Cosa succede?

R: E' importante, anzi fondamentale, avere la periferica del CDR installata su un canale del tutto diverso da quello che gestisce il o i dischi rigidi. Il flusso dei dati di questi è molto più rapido di quello relativo al CD-RW e questo crea, inevitabilmente conflitti nella gestione dell'area di immagazzinamento dei dati. Questo è ancora più vero se la periferica è una IDE.

Le cose vanno decisamente meglio se il DC-RW è uno SCSI, a motivo della più ampia banda di trasferimento maneggiata da questo tipo di collegamento; questo porta inoltre offre minori errori durante la fase di scrittura. Inoltre, in caso di scrittura di CD destinati a diversi sistemi operativi, l'uso dello SCSI è essenziale. Uno dei problemi più comuni, associati con il processo di bruciatura dei CD deriva poi dalla lunghezza dei cavi di collegamento, che va accuratamente prevista (molti errori durante la scrittura, o addirittura la non ricognizione della periferica, possono essere dovuti a questo motivo).

Conclusioni.

Le quattro pagine assegnate a questa rubrica in questo numero sono rapidamente finite. Ma non disperiamo! Riparleremo presto dei pacchetti nominati, non foss'altro per evidenziare, sul campo, le nuove caratteristiche. Nel frattempo, usiamo il nostro masterizzatore con giudizio.

Rubare è una brutta cosa e non ci si può giustificare dicendo che lo si fa per combattere gli alti prezzi imposti dai produttori. A presto!

MC

Video Online e Offline:

dal video sul Web ai filmati e agli slideshow offline in fullscreen via browser

Mentre nello "speciale" dedicato alla masterizzazione si affrontano gli argomenti legati alla realizzazione dei VideoCD, sempre rivolto all'uso creativo dei media, Computer & Video prova ad organizzare un piccolo laboratorio per lo streaming. Ovvero, oltre a poterli incidere su CD, i nostri filmati possono anche finire sulle pagine Web oppure, allegandone il file ad un messaggio, viaggiare per posta elettronica fino alla casella di un generico corrispondente.

di Bruno Rosati

Com'è facile dedurre, gli ambiti produttivi sono abbastanza vari. Si va dal puro diletto vacanziero – spedire per posta elettronica le scene più belle del nostro Tour delle Piramidi a parenti ed amici lontani - ad una vera esposizione telematica On The Web. Ad esempio, la messa a punto di un sito pubblicitario, un archivio in linea oppure un vero e proprio training aziendale via Intranet.

Di conseguenza a ciò, in questo articolo cercheremo di vedere come e con quali criteri qualitativi possiamo realizzare lo "streaming", che poi non è nulla di eccezionale, né tanto meno di fantomatico. In parole semplici si tratta di un particolare tipo di compressione - tra l'altro imposta a fattori piuttosto elevati, in modo che la richiesta della banda passante sia prossima a quella permessaci dalle connessioni analogiche - per mezzo della quale la riproduzione dei filmati in linea comincia ad essere svolta mano a mano che sul client cominciano ad arrivare le informazioni relative. Lo streaming quindi non aspetta il completamento del download del file. In linea tutto ciò è un vantaggio non indifferente e, in sede di compressione, quello che dobbiamo fare - relativamente al software utilizzato - è solo cliccare su un determinato bottone e scegliere dei parametri qualitativi che più avanti vedremo.

Il pannello iniziale dell'interfaccia di lavoro del software Dazzle.*

Muovendoci subito nel pratico, utilizzeremo queste pagine per mettere alla prova un sistema "all-in-one" hardware e software come il Dazzle* Digital Video Photo Maker, che abbiamo deciso di utilizzare per questa prova e che, visti i risultati, ci sentiamo di consigliare a tutti coloro i quali, trovandosi nella necessità di acquisire e fare streaming, ancora non dispongano di una base hardware e software dedicata.

Di rimando, per chi già dispone di una base d'acquisizione e cerca eventualmente solo il software di codifica - o ancora meglio moduli plugin con i quali estendere il proprio

sistema di editing verso lo streaming - consigliamo la lettura dell'articolo "Il video sul Web" che appare all'interno dello "speciale" dedicato alla masterizzazione dei VideoCD. In quest'altro articolo, comprensivo dell'argomentazione più tecnica legata ai criteri di streaming (che il Dazzle* esplica al contrario automaticamente), sarà dato spazio alla presentazione di quattro applicativi dedicati, nonché di sicuro interesse, come sono i Microsoft Media Tools 4.1 e l'accoppiata Real Networks del Real Producer 8.0 versione beta e del Real SlideShow free edition.

Tornando a noi, ovvero a tutti coloro i quali possano essere interessati a una base d'acquisizione semplice, dall'utilizzo immediato e dal costo contenuto, procediamo alla prova pratica del citato Dazzle* Digital Video Photo Maker

Di tale package - per la cui presentazione vi rimandiamo al numero scorso di MCmicrocomputer - va subito sottolineato che si tratta di un prodotto distribuito da Fast Multimedia tramite la sua sussidiaria Rekeo e che è promosso, con un buono sconto di 50mila lire, proprio da Mcmicrocomputer, in collaborazione con le catene informatiche di Computer Discount, Compy e Amico.

A parte questi motivi di convenienza - che pure contano - proponiamo il Dazzle* soprattutto per la sua predisposizione progettuale ad acquisire video nella misura standard dello streaming via Web (niente di più di un semplice equilibrio trovato intorno ai 177x144 pixel in PAL) e alle sezioni di editing, streaming, pubblicazione sul Web, con l'incorporamento del player d'esecuzione in una pagina HTML creata automaticamente dal software e di distribuzione via posta elettronica, con l'attachment ad un messaggio di posta del nostro client, che il software è in grado di realizzare con ottimo automatismo.

Tra le peculiarità d'acquisizione, le caratteristiche di montaggio e le scelte del tipo di codifica - MPEG oppure lo streaming in RealVideo - il Dazzle* Digital Video Photo Maker rappresenta un'ottima scelta. Senza trascurare altre combinazioni possibili - ripetiamo: al riguardo si legga l'articolo "Il Video sul Web", inserito nello "speciale" dedicato alla masterizzazione dei VideoCD - ci sembra interessante procedere ad una vera e propria prova pratica utilizzando le capacità hardware e gli automatismi software di cui il prodotto in questione dispone, per realizzare e ottimizzare pagine Web e video e-mail, nonché le operazioni di upload verso il server e l'ovvia connessione alla rete per l'invio della posta. Cliccando su dei semplici bottoni, vedremo che sarà possibile realizzare tutto ciò con rapidità e semplicità.

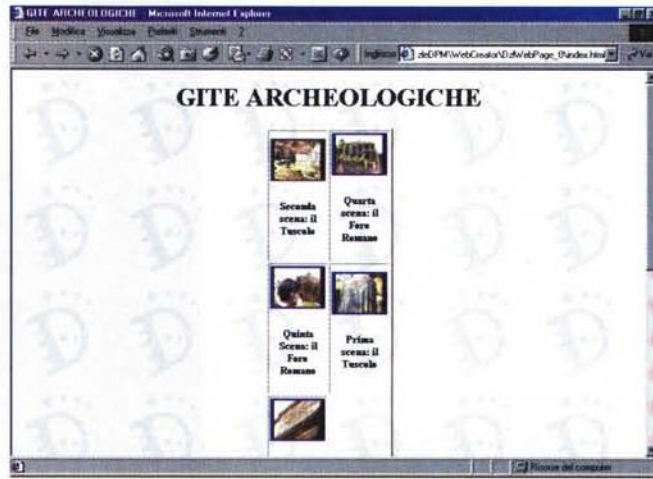
Il Dazzle mentre visualizza in tempo reale il segnale proveniente dal camcorder connesso al suo ingresso. Quando vedremo sopraggiungere la scena che c'interessa, un click sul bottone di registrazione e il file MPEG comincerà ad essere realizzato in tempo reale in una zona cache dedicata.*

Una volta acquisiti tutti i filmati che ci necessitano sul pannello principale del software Dazzle, ecco visualizzarsi l'insieme delle clip acquisite.*

Fase di acquisizione e codifica in MPEG

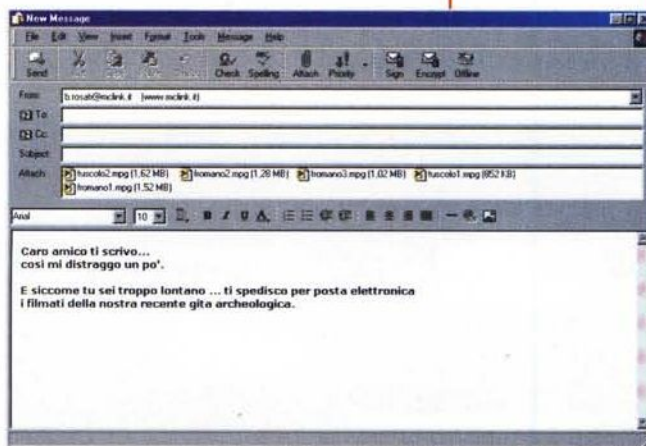
Nulla di più facile. Dopo aver collegato il Dazzle* a una delle porte USB e l'uscita video del camcorder (o del VCR) all'ingresso composito o Super-Video dell'apparecchio stesso, dal pannello principale del software di controllo sarà possibile sia vedere lo scorrere delle immagini provenienti dalla periferica video connessa che, cliccando sul bottone rosso presente sulla barra dei controlli remoti (subito sotto il di-

Alle informazioni mediali di ciascuna clip realizzata è possibile aggiungerne altre, come ad esempio il nome da far visualizzare sulla pagina ed una breve descrizione più o meno didascalica che accompagni la miniatura (un fotogramma bloccato) di ogni filmato. Tutto per rendere più rifinita ed elegante la pagina Web!

splay), procedere alla registrazione. Questa sarà immediatamente fatta in formato MPEG, ovvero acquisendo già in modalità compressa. In tal modo avremo subito a disposizione il nostro file .mpg nel taglio video (quadro da 177x144 e numero dei fotogrammi al secondo pari a 25) per il quale l'apparecchio è tarato. Senza sorprese e senza la benché minima fatica. Come fase preliminare a disposizione il Dazzle garantisce la presenza di un equalizzatore, con il quale è possibile correggere cromatismo, luminosità e contrasto del segnale posto in ingresso. Come fase finale, ovvero ad acquisizione avvenuta, lo stesso ci rende l'opportunità di definire delle sequenze - una piccola fase di editing con

Ecco finalmente la pagina Web realizzata automaticamente dal software Dazzle. Non è il massimo, ma con pochi ritocchi personali possiamo farla arrivare persino a luccicare!*

Dopo aver settato la modalità d'incorporamento del player di riproduzione, ecco che la pagina dedicata, e sempre auto-prodotta dal software Dazzle, si rende alla vista. Un clic e il file .mpg relativo comincia a scorrere nel browser.*

Il Dazzle non si limita solo a creare pagine Web, ma anche attachment automatici e, tramite il caricamento del Client di posta, a spedirli dove noi vogliamo.*

punti di partenza e di chiusura del brano acquisito da svolgersi utilizzando i bottoni sottostanti a quelli del controllo remoto. Una volta ottimizzati i file, in modo che rimangano solo le scene pulite del filmato acquisito, altre possibilità sono a nostra disposizione. Possibilità che sono poi quelle della pubblicazione e distribuzione per le quali stiamo in effetti realizzando questa prova.

Nel nostro caso, dal punto di vista pratico, abbiamo intenzione di creare una pagina dedicata alle visite archeologiche, delle quali dobbiamo acquisire 5-6 filmati.

Detto fatto, individuate le scene sul display - che visualizza in tempo reale il segnale proveniente dal camcorder attestato al Dazzle* - abbiamo semplicemente aspettato che, sul display stesso, apparisse l'inizio della singola scena interessata e quindi fatto click sul bottone della registrazione. Al resto, per ogni singola scena un click soltanto, ci hanno pensato l'hardware e il software del sistema Dazzle* per mezzo dei rispettivi automatismi.

Per ogni singola scena, quando nel display vedevamo che la parte della ripresa che c'interessava stava terminando, ci siamo preparati a cliccare sul bottone di stop con il quale, fermata la registrazione, il Dazzle* ha avviato la procedura successiva: la realizzazione effettiva del file .mpg relativo alla scena che stavamo registrando. Ciò è avvenuto travasando dalla cache (che il software crea al momento dell'acquisizione) alla directory che per default il software assegna. Fatto ciò, il file .mpg è pronto. Tutto semplice ed immediato. Anche la fase dell'eventuale editing, che per mezzo dei marcatori In/Out ci ha permesso di tagliare via i frame indesiderati e conservare quindi solo quelli che, della scena, ci interessavano. A sorprenderci positivamente è stata in particolare la rapidità con la quale è avvenuta la codifica in MPEG. Pensando che tutto ciò s'è generato in tempo reale da uno scatolotto più piccolo di un pacchetto di sigarette, la cosa ci ha fatto esclamare ammirati.

Ok, adesso abbiamo tutti i file delle scene che ci interessava acquisire e, già così, potremmo inserirli sul Web. Ma il Dazzle* ci offre altre tre, interessantissime opportunità:

- passare dal formato MPEG, con il quale abbiamo appena acquisito tutti i filmati, allo streaming in formato (pro-

prietario) RealMedia;

- realizzare automaticamente delle pagine HTML di consultazione a partire dalle quali, per mezzo di clip di richiamo (miniature del 1° fotogramma di ogni scena disponibile, tra l'altro pure brevemente commentate), sarà possibile portarsi sulla pagina di riproduzione che incorpora il filmato e il plugin del riproduttore multimediale;
- caricamento del client di posta elettronica in nostro possesso, attachment automatico dei filmati e attivazione della connessione ad Internet automatica: a noi basterà solo scrivere l'indirizzo del ricevente e quindi aggiungere un breve testo a commento.

Più facile a farsi che a dirsi, ora che disponiamo dei nostri filmati proviamo ad attivare le tre differenti procedure di pubblicazione e distribuzione.

Eccoci pronti per inserire le coordinate FTP del server del nostro provider. Da inserire in maniera precisa sarà anche la denominazione della directory a noi assegnata e nella quale andremo a scaricare tutti i file che abbiamo prodotto per il nostro sito.

Streaming by Real Networks: ecco il piano di lavoro del Real SlideShow. Con la lista delle immagini e le posizioni del sinc audio, nonché le singole durate in schermo di ogni immagine.

Pubblicazione automatica

Per pubblicare sul Web il software del Dazzle dispone del modulo Publish, attraverso il quale è possibile realizzare pagine in HTML ed inserire al loro interno uno o più eventi streaming.*

Oltre a questo primo livello di automazione - che sarà sicuramente apprezzato da tutti i neofiti del webmastering - il Publish, così come lascia intuire il nome, offre un secondo livello di automazione con il quale la pagina appena realizzata e tutti i file ad essa linkati possono essere caricati in upload nella partizione che il server del nostro provider ci ha assegnato al momento della registrazione del nostro spazio Web. Caricando tali file a partire da questa partizione, al primo refresh della nostra Home Page, potremmo finalmente vedere "On The Web" pagine e filmati da noi realizzati. Cosa significa e come si fa l'upload?

Semplice. Fare upload significa immagazzinare sul server di rete tutti i file che necessitano per far visualizzare le informazioni che desideriamo far vedere in linea. Ciò è esattamente il contrario di quando, dal Web, procediamo a scaricare, ovvero quando avviamo procedure di download.

Come si immagazzinano i file sul server di rete? A fare upload ci penserà il modulo di pubblicazione del software del Dazzle. Quello che noi dovremo fare, una volta per tutte, sarà inserire nel pannello di settaggio relativo le coordinate del server. Al momento della registrazione in linea, ogni provider fa visualizzare una pagina di riepilogo (oppure ce la invia per posta elettronica) nella quale, oltre alle coordinate relative alla denominazione dell'account assegnato, l'URL della nostra Home Page, l'indirizzo del server di posta, ecc., ci vengono fornite anche quelle che riguardano appunto le operazioni di upload. Tali coordinate sono specifiche verso l'indirizzamento FTP del server.*

Ma procediamo finalmente nel pratico, cominciando a realizzare la lista dei filmati che dovranno essere visibili in linea. Per fare ciò, come accennato più sopra, intendiamo realizzare una pagina sulla quale appariranno i titoli e i link relativi a ciascun file. I pannelli di settaggio che si aprono, a partire dal pannello principale del software del Dazzle*, dopo aver cliccato sul bottone Publish, ci offrono queste ed altre opzioni.

Al primo click su Publish si apre in schermo il pannello denominato Web Page Creator sul quale è possibile far visualizzare e quindi spuntare tutti i file (.mpg come .rma) che vogliamo inserire sulla pagina e quindi digitare il titolo da dare alla pagina stessa (Web Page Title) nonché le note di piè pagina (Web Page Footnotes).

Fatto ciò, se vogliamo, possiamo aggiungere ulteriori controlli, cliccando sul bottone Settings, e così portarci su un secondo pannello denominato File Info Panel. Su questo, a seconda del file che è stato selezionato sul pannello precedente, appariranno:

- il percorso della directory dov'è immagazzinato
- il nome del file e le eventuali note esplicative che abbiamo aggiunto al momento dell'acquisizione e dell'inserimento nel Media Manager. Si tratta, a tutti gli effetti, di un piccolo ma funzionale Thumbnail.

Il nome di ciascun file - per default viene assegnato quello dato all'atto della compressione e quindi comprensivo della desinenza del formato: fororomano1.mpg, per esempio - può essere modificato digitando nel campo

Il salvataggio finale dello slideshow ci consente la realizzazione automatica di un file HTML di presentazione, dal quale è possibile cliccare per lanciare la riproduzione tramite il RealPlayer del file .rma prodotto. La tecnologia che c'è sotto lo slideshow è lo standard SMIL.

Lo stesso slideshow visto in modalità "schermo doppio". Tramite il pulldown è anche possibile visualizzare a tutto schermo. On The Web, vedere immagini del genere e sentire un bel commento sincronizzato, farà sicuramente un bell'effetto!

"Thumbnail Title" un titolo più esplicativo. Ad esempio: Passeggiata lungo la Via Sacra.

Il campo sottostante, Thumbnail Notes, può essere a sua volta sfruttato per digitare la descrizione del contenuto della scena relativa alla passeggiata lungo la via sacra. La denominazione del file e la sua descrizione scenica appariranno - con caratteri di taglio diverso - sulla pagina Web in via di realizzazione. La scritta "Passeggiata lungo la Via Sacra" sarà chiaramente linkata alla parte del file reale (fororomano 1. Mpg) e al click su di essa si potrà avviare la riproduzione. Semplice ed elegante.

Ma sul pannello File Info, oltre alla lista di tali parametri, c'è una seconda linguetta, denominata "Preferences", cliccando sulla quale è possibile entrare in una sezione contenente ulteriori settaggi. Tra questi troviamo quello relativo al limite massimo da assegnare al "size" in kbyte della pagina. Al riguardo si sappia che minore sarà il size - per default viene stabilito pari a 2k, forse un po' pochino... - e più rapido sarà il caricamento in linea.

Il secondo settaggio è quello più importante della modalità di riproduzione, con la scelta di incorporare il player (embedded player) nella pagina oppure farlo apparire (pop-up) solo al click sul link del file.

La prima opzione è senz'altro quella esteticamente più gradevole, anche se più costosa in fatto di controlli e quindi dei kbyte da assegnare alla pagina. Sempre sullo stesso pannello, infine, la possibilità di scegliere il tipo di impaginazione (a sinistra, oppure centrata), un eventuale sfondo grafico e quindi l'uso di una o più colonne.

Effettuati anche questi settaggi e tornati al pannello principale Web Page Creator, possiamo scegliere la visualizzazione di un'anteprima della pagina appena organizzata e quindi, se questa ci soddisfa, procedere alla sua compilazione premendo il bottone Create.

Ora che la pagina è pronta, che i link sono tutti indirizzati verso i relativi file video e che descrizioni e impaginazione corrispondono ai nostri desideri, non ci resta che procedere alla pubblicazione effettiva, dall'hard disk del nostro PC alla partizione sul server di rete di tutti i file realizzati.

Procedura di Upload

Anche per svolgere questa funzione basta un semplice click sul bottone Publish. Tra le due opzioni che appaiono, invece di selezionare Create Web Page dovremo selezionare il comando Upload. Fatto ciò, sul pannello di sinistra dell'interfaccia apparirà un pannello denominato "FTP Upload", all'interno del quale vedremo la clip di riferimento al file attualmente attivo, il taglio in byte del file HTML e quindi la scelta per il sito FTP verso cui linkarsi. Se non abbiamo ancora settato le coordinate del server del nostro provider, dovremo cliccare sul bottone Settings e, sul pannello che si aprirà sulla destra, provvedere ad inserirle. Le coordinate ci vengono assegnate al momento della registrazione del nostro account.

Ad esempio, Interfree, al termine della procedura di registrazione, visualizza una pagina di riepilogo. Su questa basta individuare il nostro account, l'indirizzo ftp del server (solitamente ftp.nomeprovider.it) e quindi la path della directory che ci è stata assegnata con l'account. Tali informazioni andranno ora digitate nel pannello dei settaggi del modulo di Upload. Fatto ciò, tornati sul pannello FTP Upload, saremo pronti a connetterci con il server e a scaricare lì tutti i file che compongono il nostro lavoro. Anche qui è più facile a farsi che a dirsi, essendo la procedura del tutto automatica.

Tutto fatto. Dall'acquisizione alla pubblicazione. Seguendo le immagini che corredano l'articolo, la facilità e l'immediatezza delle procedure auto-

matiche del Dazzle* non possono che dimostrarsi da sé. A completamento di tale sperimentazione, quanto fin qui descritto sarà chiaramente disponibile sul CD allegato alla rivista. I file compressi - solo quelli in .mpg, compatibili con tutte le versioni di player di cui il singolo lettore può disporre - e le pagine di prova.

Ma è ovvio che lo streaming personale non si ferma ad un pur ottimo sistema come il Dazzle*...

Dagli automatismi del Dazzle* alle soluzioni miste

E' chiaro: il "piccolo" Dazzle* è una soluzione buona per soddisfare esigenze squisitamente personali ma, se si hanno mire maggiori, va ovviamente alzato il tiro. Nello spirito di questo articolo comunque non possiamo non consigliarlo a tutti coloro i quali sono al momento sprovvisti sia di un sistema di acquisizione che di montaggio, streaming e pubblicazione sul Web. E' facile da installare ed usare, nonché economico d'acquistare e infine completo ed equilibrato nelle sue combinazioni hardware e software.

Per risultati di qualità superiore può essere presa seriamente in considerazione la versione superiore, il Dazzle* Digital Video. Questo sempre per parlare di sistemi pronti, ovvero: progettati per renderci tutto l'occorrente - dall'acquisizione fino alla pubblicazione - nel massimo possibile dell'automatismo.

Ma è ovvio che a tutti coloro i quali dispongono già di una scheda di acquisizione ciò che necessita è solo il completamento del proprio sistema con la giusta componente software, sia questa un applicativo a sé stante, come pure un plugin da aggiungere al proprio editor video, che comunque usano e useranno per acquisire ed editare.

Pensando che il caso personale di chi scrive possa essere facilmente generalizzato, abbiamo allora provato due diversi sistemi hardware in combinazione con varie soluzioni software. Nello specifico, come base di acquisizione abbiamo utilizzato sia una recente ATI All-In-One - acceleratore grafico, sintonizzatore TV e scheda di acquisizione allo stesso tempo - che una gloriosa, ma ancora perfettamente funzionante, VideoBlaster RT 300.

Il pannello di lavoro del Real Producer 8.0 beta free.

Alla ricerca del software giusto abbiamo allora reclutato una serie di applicativi arrivando a mettere insieme, tra nomi già noti e un paio di novità, la seguente lista:

- **Microsoft Media Tools 4.1**: i tool che Microsoft ha realizzato per acquisire, comprimere, pubblicare e distribuire i file mediali (audio/video, solo audio e solo video) verso il Web. Lo streaming in questo caso è svolto nel rispetto del protocollo .ASF che la stessa Microsoft promuove come propria soluzione per la tecnologia streaming.

- **Microsoft On Demand Producer**. Modulo "stand-alone" per mezzo del quale, a partire da qualsiasi sistema hardware e software, è possibile convertire tutti i file mediali prodotti nell'ASF standard.

- **Real Networks Real Producer 8.0 beta free**. Real Producer svolge concettualmente le stesse operazioni dei Media Tool di Microsoft, ma sfruttando la tecnologia RealMedia, sviluppata da Real Networks concorrente a quella di Microsoft. Alternativa validissima, lo streaming in formato RealMedia (RealAudio e RealVideo) è al momento il più diffuso in rete.
Dalla sua, quindi, oltre alla popolarità e alla massima compatibilità - Netscape distribuisce Navigator con l'installer di RealPlayer Plus incorporato! - c'è anche una maggiore affidabilità dal punto di vista distributivo.
Per mezzo del Real Producer 8.0 beta - l'unica versione liberamente scaricabile e utilizzabile - è possibile acquisire, comprimere in modalità streaming, pubblicare e distribuire sul Web, utilizzando dei preset qualitativi per mezzo dei quali l'utilizzatore può scegliere grandezze del quadro, qualità del suono e larghezza di banda delle connessioni.

- **Real Networks Real SlideShow free edition**. Ad integrare il modulo Producer, Real Networks ha sviluppato e promosso gratuitamente questo altro eccellente modulo di produzione, per mezzo del quale è possibile realizzare degli slideshow con audio sincronizzato ad immagini GIF e JPEG. Dallo sheet di lavoro dell'applicativo, oltre ad assegnare i tempi di durata in schermo di ogni singola immagine e i relativi sinc audio, è anche possibile assegnare degli effetti di temporizzazione.
Una volta realizzato, lo slideshow produce automaticamente al salvataggio una pagina HTL di collegamento per mezzo della quale, cliccando su di un apposito link testuale (denominato da noi stessi durante la lavorazione sulla pagina di lavoro del Real SlideShow), sarà possibile attivare il RealPlayer per la riproduzione.
Il file HTML generato automaticamente al momento del salvataggio dello slideshow, oltre a contenere il link ed eventuali commenti (compresi i credits di chi ha prodotto lo slideshow in questione), impagina su se stesso i link verso il sito di Real Networks nel caso in cui, al momento del caricamento della pagina, lo stesso codice auto-prodotto rileva sul PC client la mancanza del player.
Se ciò si verifica si attiva automaticamente la connessione verso il sito del produttore.

MC

Corso alternativo di programmazione

Generazione automatica di Pagine per Internet

di Francesco Petroni

In pochi mesi, buona parte degli "informatici" professionisti si sono dovuti riconvertire alle tecnologie, alle numerose tecnologie, interessate dal fenomeno Internet. In particolare, buona parte dei programmatori tradizionali sono stati trasferiti "armi e bagagli" da un mondo in cui esistevano pochi linguaggi affidabili, in quanto consolidati nel corso degli anni ed in cui esistevano precise regole di comportamento, in un nuovo mondo in cui le tecnologie si susseguono, affiancandosi, sostituendosi o sovrapponendosi l'una alle altre ed in cui, per essere ottimisti, si può dire che è ancora presto per fissare regole.

Da alcuni punti di vista Internet rappresenta per loro sicuramente un passo indietro, nel senso che molto del codice che scrivono non può e quindi non deve essere compilato, in quanto viene interpretato solo al momento dell'esecuzione o dal browser oppure dal server, nel senso che non è assolutamente possibile un efficace lavoro di debugging del codice stesso, in quanto non esiste un ambiente specifico che semplifichi questo lavoro, nel senso che il programma può non funzionare o perché il destinatario non dispone di un browser adeguato (della versione prevista dall'incauto programmatore), o perché il destinatario stesso ha attivato dei livelli di sicurezza in grado di bloccare qualsiasi componente, anche il più microscopico, necessario per far funzionare l'applicazione.

C'è poi una difficoltà nella definizione esatta degli output che possono dipendere dalla risoluzione scelta dall'utente, o dalla dimensione dei caratteri che costui imposta per il proprio browser.

Anche la progettazione dell'applicazione è un'attività che presenta vincoli di tutti i tipi, soprattutto perché un'applicazione per Internet è comunque un'applicazione client/server e quindi vanno regolati i rapporti tra questi due soggetti (chi fa cosa), va ipotizzata la modalità e la velocità di trasmissione dei dati, ecc.

Io penso che, paradossalmente, sono proprio tutte queste limitazioni che rendono la programmazione per Internet più stimolante, in quanto c'è ancora molto spazio per la "creatività" nella ricerca della soluzione "geniale" del problema da risolvere.

Alcune considerazioni sui prodotti per sviluppare applicazioni per Internet

Oggi esistono tanti prodotti di tanti produttori che servono per creare siti Internet, oppure pagine Internet, oppure ancora componenti per pagine Internet.

Alcuni sono più orientati all'estetica della pagina (sia perché, come se non bastassero i problemi, la prima cosa che si nota in un programma per Internet è se le pagine realizzate sono "belle"), altri alla dinamicità della pagina, altri ai rapporti che questa ha con il database in cui sono contenuti i dati da visualizzare, ecc.

La tendenza è quella di realizzare le pagine, anche quelle interattive o quelle prodotte da un programma, con editor di tipo "visuale", in cui l'utente inserisce elementi o imposta proprietà o effetti speciali, che poi sono tradotti in codice (sia HTML, sia DHTML, sia ASP) dall'editor stesso. Anche l'accesso ai dati si realizza inserendo oggetti e impostando come proprietà informazioni sulla base dei dati, sui campi da visualizzare e sulle modalità di gestione di tali dati.

In generale, questi prodotti dispongono di voluminose librerie di funzioni standard, già pronte e scritte nei vari linguaggi (quasi sempre in JavaScript per quelle che lavorano sul client ed in Visual Basic Script per quelle che lavorano sul server). Quando il programmatore prepara la pagina inserendo gli oggetti, il prodotto crea i richiami alle varie librerie, sfruttando il comando Include, che tiene all'esterno dell'applicazione la libreria, ma che ne sfrutta il contenuto. In pratica con il comando Include si effettua un Copia ed Incolla dinamico in fase di esecuzione del programma.

Questo modo di lavorare è facilitato dal fatto che il codice dell'applicazione non deve essere compilato e registrato, e che quindi è solo necessario che le librerie con le funzioni siano disponibili al momento dell'esecuzione dell'applicazione.

Molti programmatori poi, specie quelli più esperti, preferiscono realizzare proprie librerie o modificare quelle disponibili nei vari prodotti per renderle più immediatamente utilizzabili dalla propria applicazione.

Ma perché programmare per Internet

L'obiettivo che ci vogliamo porre in questo articolo è quello di analizzare gli strumenti con i quali è possibile realizzare un programma che produce pagine per Internet. Ma prima di cominciare vediamo perché è un bene sostituire ad un sito fatto di pagine, un programma che produce le pagine.

All'inizio la dimensione del sito si misurava in numero di pagine e se queste erano tante diventava un problema la loro gestione, soprattutto per il fatto che chi preparava le pagine non era lo stesso personaggio che ne definiva i contenuti.

Con l'evoluzione delle tecnologie un fondamentale passo in avanti è stata la nascita del concetto di stile (a proposito, prima o poi ne parleremo), che permette di isolare l'aspetto estetico da quello contenutistico e quindi permette di preparare tante pagine di contenuti "puliti" che fanno riferimento ad un unico foglio di stile, che risiede su file esterno.

Il passo successivo è stato quello di preparare le pagine con i contenuti di un database. Un esempio evidente è costituito dai cataloghi on-line, centinaia di pagine ricche di informazioni, di tipo strutturato, di tipo testuale, di tipo grafico, ma in definitiva identiche come organizzazione. La soluzione è quella di fare un'unica pagina prototipo da riempire con i campi di un singolo record di un database, magari prodotta "a richiesta" da parte dell'utente.

Un ulteriore passo può essere quello che prevede una vera e propria procedura tradizionale, con tanto di maschere di acquisizione e gestione dei dati, la cui finalità è quella di produrre in automatico i contenuti del sito.

Come esempio si pensi ad un "portale" che contiene decine di elementi che cambiano "minuto per minuto". Il responsabile di tale portale non agisce certo sulle pagine HTML, ma lavora con procedure in cui inserirà, ad esempio, le News, con indicazione del loro periodo di validità, dell'importanza che devono avere all'interno della pagina, del link a cui si riferiscono e così la produzione della pagina sarà quindi automatica.

Ebbene, chiarito cosa significa produzione automatica di pagine, occorre parlare un po' della strumentazione a disposizione per ottenere tale obiettivo.

Figura 1 - Esercizio 1 - Uso dell'istruzione Document.Write in un codice JavaScript.
Un appassionato di programmazione, sia esso un programmatore professionista oppure un utilizzatore evoluto, sicuramente non ama i prodotti che producono elementi "statici", ad esempio non ama il word processor, anche se evidentemente lo usa per scrivere i suoi documenti, e non ama gli editor che producono semplice codice HTML. Per un programmatore una pagina HTML DEVE essere prodotta via codice e quindi deve essere il risultato di una elaborazione. Quando si scrive un programma che produce una pagina Internet si presentano sempre tre alternative: far lavorare il server, far lavorare il client, oppure far lavorare ciascuno dei due per quanto di sua competenza. In questo primo esercizio, descritto nel testo, usiamo l'istruzione JavaScript Document.Write, il cui compito è proprio quello di generare codice HTML. Nella figura vediamo codice e risultato.

Ci dedicheremo in particolare ai due linguaggi "per Internet" che vanno per la maggiore e poi proporremo alcuni esperimenti di media complessità, facilmente realizzabili su qualsiasi macchina.

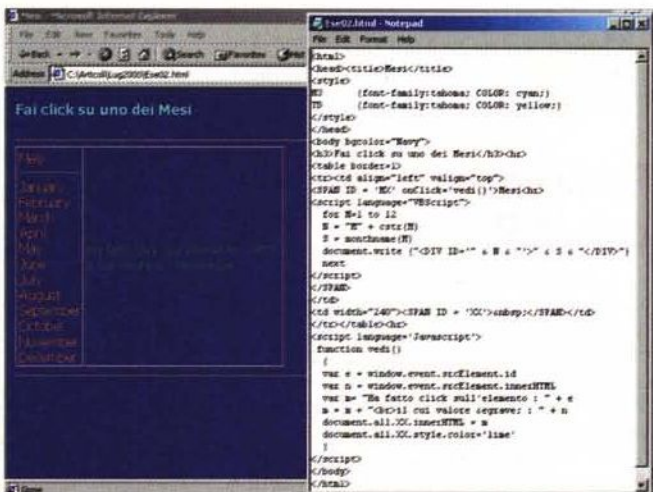
Primi esperimenti con il JavaScript

Una pagina HTML può contenere del codice JavaScript opportunamente scritto ed individuato all'interno del codice HTML.

Questo codice JS viene inviato, ancora sotto forma di codice, dal server al client, in quanto è il browser che si incarica di interpretarlo.

E' quindi possibile creare un programma in JavaScript che fa sostanzialmente due cose: esegue dei calcoli intesi in senso lato e produce il risultato sotto forma di codice HTML all'interno di una pagina Internet. Un esempio di comando JS che si usa per produrre codice HTML è il seguente:

```
document.write ("<html><head><title>Zero</title></head><body>Ciao</body></html>")
```

Figura 2 - Esercizio 2 - Esempio di programmazione Object.
Una delle caratteristiche più stimolanti della programmazione per Internet consiste nel poter gestire in un'ottica Object il documento prodotto. E' possibile identificare tutti gli elementi della pagina, gestirne le proprietà, intercettarne gli eventi. Nell'esercizio mostriamo appunto come sia possibile identificare gli elementi della pagina ed intercettare gli eventi su di essi. Vediamo anche come sia possibile utilizzare nella stessa pagina due differenti linguaggi, nel nostro caso il Visual Basic Script, per sfruttare le sue comode funzioni sulle date, ed il JavaScript al quale si delega la gestione degli Object.

Questo piccolo comando JS può essere eseguito in due modi, o all'interno di un semplice tag <script>:

```
<script language="JavaScript">
<document.write ("<html><head><title>Zero</title></head><body>Ciao</body></html>")
</script>
```

ed in questa maniera viene eseguito direttamente in fase di caricamento della pagina, oppure inserito in una funzione JavaScript eseguita al verificarsi di un evento, ad esempio al click su un pulsante o al load della pagina:

```
<input type="button" name="P1" value="Premi" onclick="Esegui()">
<body onload="Esegui()">
<script language="JavaScript">
 function Esegui()
  {
  document.write ("<html><head><title>Zero</title></head><body>Ciao</body></html>")
  }
</script>
```

In questo caso il codice viene eseguito e quindi la pagina viene prodotta quando qualcuno fa click sul pulsante.

E' evidente e stimolante il fatto che in pratica l'intero codice della pagina può essere prodotto da un programma, non solo il codice HTML, ma anche quello DHTML, o quello JavaScript. Nel caso mostrato tra qualche riga vediamo un programma JavaScript che genera un programma JavaScript completo, nel caso specifico produce un pulsante con il suo evento onClick:

```
<script language="JavaScript">
   document.write ("<input type=button value=Red name=P onClick=document.bgColor='#ff0000'>")
</script>
```

Questi tre pezzettini di codice mostrano tre possibili modalità di esecuzione di un codice JavaScript.

Primi esperimenti con ASP

Il codice JavaScript viene interpretato dal client; in pratica è il browser che contiene un "motorino" in grado di riconoscere ed eseguire il programma. La tecnologia Active Server Pages (ASP) invece prevede che il programma venga eseguito dal "motorino" presente sul server, ma questo è disponibile per ora solo nell'Internet Information Server della Microsoft.

Il linguaggio può essere ancora una volta JavaScript oppure il Visual Basic Script.

Semplificando, potremo dire che un programma ASP contiene istruzioni, funzioni assolutamente in linea con gli standard VB, VBA e VBS. Per produrre il codice HTML per la pagina che viene generata si utilizza l'istruzione Response.Write.

Un semplice esempio di ASP potrebbe essere questo:

```
<HTML>
<%
Response.Write "Inizio della Parte ASP<hr>"
For R=1 to 20
    Response.Write "Questa è la Riga Numero " & R & "<br>"
Next
Response.Write "<hr>Fine della Parte ASP"
%>
<HTML>
```

In pratica il programma ASP produce stringhe contenenti codice HTML, che viene inviato al client in forma di codice HTML (quindi viene inviato il risultato dell'esecuzione del programma, non il suo listato). I tag "<% ... %>" individuano la parte di codice ASP che va scritto al suo posto all'interno del normale codice HTML. Lo stesso programma di prima lo possiamo realizzare con un codice meno elegante, ma che produce lo stessissimo effetto:

```
<HTML>
Inizio della Parte ASP<hr>
 <% For R=1 to 20 %>
Questa è la Riga Numero <% = R %><br>
<% Next %>
<hr>Fine della Parte ASP
<HTML>
```

Per eseguire il codice ASP è indispensabile disporre di un server Internet, ma per i nostri esperimenti è sufficiente il Personal Web Server (PWS), anche quello per Windows 95 o Windows 98 (Windows 2000 Professional lo ha in dotazione). E' indispensabile creare una cartella virtuale nella quale posizionare il file, che a sua volta deve essere salvato con il suffisso ASP.

Ad esempio, se la macchina si chiama TEST, la cartella PROVE e il file ESEMPIO.ASP, l'indirizzo per eseguirlo deve essere:

http://test/prove/esempio.asp

Il PWS lo trovate nell'Option Pack di Windows NT, nel secondo CD del pacchetto Visual Basic ed in buona parte dei CD della Microsoft Press che hanno a che fare con lo sviluppo per Internet.

Dopo aver parlato di JavaScript e di ASP e tornando al tema della generazione automatica delle pagine HTML, risulta evidente il fatto che JavaScript sarà utilizzato per risolvere i problemi lato client (come il controllo dei dati in fase di digitazione), mentre ASP sarà utilizzato lato server (ad esempio quando occorra accedere ad un database). Rimangono comunque tante le problematiche risolvibili, sia con il JavaScript che con le pagine ASP e quindi può essere utile darsi ulteriori regole di comportamento.

Vediamo gli esercizi

A corredo degli articoli abbiamo preparato 8 esercizi di cui mostriamo, in 9 figure, sia gli output che tutto il codice. Trovate comunque tutti i file relativi all'articolo, figure comprese, nel CD allegato e nel nostro sito.

Il codice è impaginato in modo che "venga bene" nella foto e conseguentemente appare un po' disordinato ai puristi.

Nel primo esercizio (in figura 1) verifichiamo come sia possibile produrre tutto il contenuto della pagina con un codice JavaScript. Nel nostro caso abbiamo realizzato due loop, quello esterno per riga e quello interno per colonna, che producono una tabella. Il colore delle celle della tabella viene determinato da

calcoli numerici che coinvolgono il contatore delle righe e quello delle colonne.

Il programma svolge due lavori ben individuabili: esegue i calcoli che servono per preparare, sotto forma di stringa, il codice HTML e visualizza il codice prodotto con il comando Document.Write.

Il secondo esercizio (figura 2) ci permette di verificare numerose cosette. Prima di tutto la possibilità di utilizzare due linguaggi nella stessa pagina/programma. E' evidente che trattandosi ancora di programmazione lato client è necessario che il browser sia in grado di interpretare ambedue i linguaggi.

Poi notiamo la potenza del tag DIV, che permette di dare un nome ad un elemento della pagina, nel nostro caso al paragrafo che mostra il nome del mese, e poi di intercettare l'evento click sull'elemento stesso. Queste tecniche si basano sull'uso del modello ad oggetti della pagina, fondamentale non tanto nella produzione automatica della pagina, quanto nella sua interazione con l'utente.

Figura 3 - Esercizio 3 – E' necessaria una totale padronanza degli elementi in gioco. Il buon programmatore deve saper maneggiare tutti gli oggetti inseribili in un form. Nel nostro caso vediamo come si inseriscono, da codice, elementi in un oggetto di tipo Select, come si possono anche togliere e come, dell'elemento scelto, sia possibile conoscere ogni proprietà, come progressivo, identificativo e valore. L'esercizio non tratta le numerose altre varianti, la più stimolante delle quali è quella che prevede la selezione multipla degli elementi.

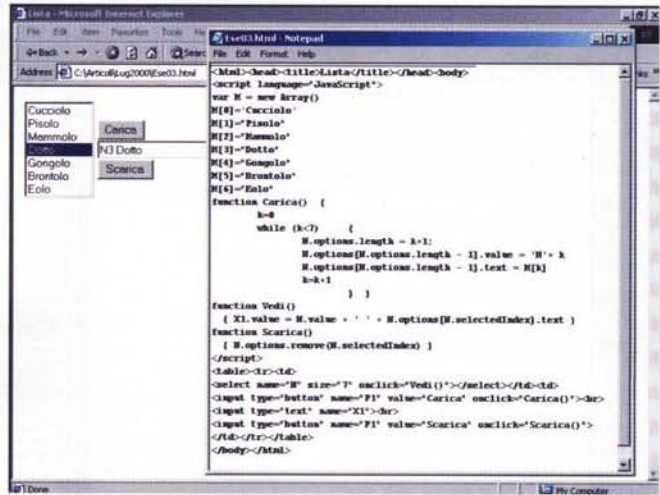



Figura 4 - Esercizio 4 – Utilizzo del Timer. Una pagina "dinamica" è in grado di reagire agli eventi ovvero alle azioni che l'utente esegue sugli elementi della pagina. Importantissimo è anche l'evento Timer, che produce degli eventi temporizzati a cui si possono collegare delle routine che eseguono con tale periodicità "qualcosa" sulla pagina senza che l'utente debba fare nulla (può anche solo guardare stando a braccia conserte). Ad esempio si può prevedere una navigazione automatica e temporizzata da una pagina alle successive.

Vale la pena di ricordare che nel primissimo HTML l'unica interazione possibile erano i link per la navigazione tra le pagine, mentre ora, ad esempio, la navigazione può essere gestita con il DOM: Document Object Model.

Riguarda l'interazione con l'utente anche il successivo esercizio 3 (figura 3). In particolare ci occupiamo dell'uso dinamico dell'oggetto Select (la combo box di Visual Basic). Per dinamico intendiamo il suo caricamento da programma e la visualizzazione delle informazioni che contiene.

Anche in questo caso si tratta di programmazione Object, in cui si usano proprietà e metodi. Chi già conosce questo modo di programmare dovrà solo trovare le istruzioni JavaScript, che già conosce dal punto di vista concettuale.

Per caricare l'oggetto usiamo un array JavaScript opportunamente caricato di dati, che poi viene via via letto per alimentare l'oggetto Select. Se l'oggetto si chiama N utilizzeremo:

N.selectedIndex numerodell'Item, ovvero il progressivo

N.value proprietà Value, ad esempio il codice dell'articolo

N.options[n].text suo valore esterno, ad esempio la descrizione dell'articolo.

Il quarto esercizio, il più semplice fino ad ora, utilizza il comodissimo Timer

Figura 5 - Esercizio 5 – Programma ASP che genera 120 pulsanti. Il programma ASP viene eseguito dal server che invia il risultato della sua esecuzione al client. Un primo vantaggio sta nel fatto che dal browser non è possibile leggere il codice, che in tal modo risulta protetto da "sguardi indiscreti". Anche un programma ASP può servire per generare codice HTML, che viene prodotto come sequenza di stringhe che vengono inviate al client. All'interno della pagina ASP, oltre al codice ASP può essere presente normale codice HTML e normali brani di script JavaScript, che non vengono interpretati dal server, ma inviati direttamente al client che si occuperà di interpretarli. In questo esempio abbiamo prodotto, con ASP, 120 pulsanti che richiamano tutti una stessa funzione JavaScript parametrizzata in modo da individuare da quale pulsante sia stata richiamata.

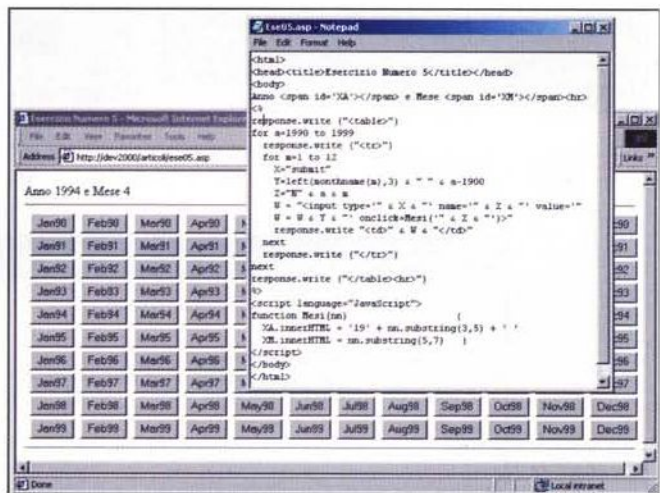
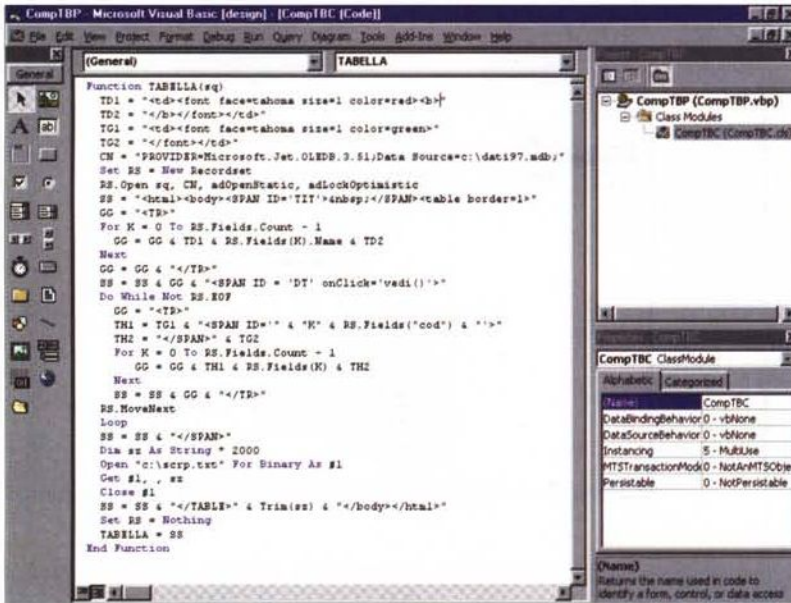



Figura 6 - Esercizio 6 – Creazione di una DLL da usare solo per Internet – Codice della DLL.
Una delle caratteristiche più stimolanti delle tecnologie Microsoft è quella di essere tutte allineate tra di loro e di essere allineate alle tecnologie di base, ad esempio COM, DCOM. L'esperimento più semplice da realizzare consiste nel costruire una libreria, compilata sotto forma di DLL, che contenga funzioni da usare in pagine ASP. E' inoltre possibile, anche se non è corretto da un punto di vista "filosofia COM", realizzare funzioni che lavorano solo per il WEB. Nel nostro caso abbiamo realizzato una semplice DLL che contiene una sola classe che a sua volta contiene una sola funzione. Questa funzione riceve un'istruzione SQL sotto forma di stringa e restituisce una "stringona" che corrisponde ad una tabella HTML, perfettamente confezionata, che visualizza i dati richiesti. Qui vediamo il codice nel suo ambiente nativo, che è il Visual Basic.

JavaScript. Per attivarlo basta impostare nel BODY ONLOAD, ma va bene legarlo a qualsiasi altro evento, l'intervallo in millisecondi e la routine da chiamare al verificarsi dell'evento.

<BODY ONLOAD="window.tmr = setInterval('Vai()',999)"

significa un intervallo di quasi un secondo e che ogni "quasi secondo" viene eseguita la function Vai().

Cosa fare all'interno della funzione Vai dipende da cosa deve fare il programma; nel nostro caso, produciamo un conto alla rovescia che, allo scadere dei quasi 20 secondi, apre un'altra finestra.

Un pizzico di ASP

Riassumiamo quanto detto fino ad ora. ASP è una tecnologia della Microsoft che permette di creare delle pagine attive, in pratica delle pagine che contengono del codice che viene interpretato dal server ed il cui risultato viene inviato al client.

Il client "si vede arrivare" codice HTML o anche codice JavaScript, ma ignora il fatto che tale codice è stato prodotto da un programma.

Per sperimentare il codice ASP occorre quindi disporre di un server Internet della Microsoft, in cui c'è l'interprete del codice, o di un suo surrogato, come il PWS.

Il primo esercizio (figura 5) prevede la realizzazione di 120 pulsanti opportunamente intabellati, ciascuno con un suo nome e un suo valore. La procedura ASP che genera i pulsanti associa a ciascun pulsante un evento onClick, che corrisponde ad un codice JavaScript presente anch'esso nel file, ma che viene inviato direttamente al client, perché sarà il client che lo dovrà eseguire.

Evidentemente la funzione Mesi(pp), richiamata da ciascuno del 120 pulsanti, è parametrizzata nel senso che riceve anche l'indicazione di quale sia il mese da cui è stata chiamata. In pratica il parametro è una stringa che contiene il numero dell'anno ed il numero del mese, che vengono visualizzati in cima al documento.

Una DLL per ASP

Una delle caratteristiche più stimolanti che i programmatori trovano nelle pagine ASP consiste nella possibilità di utilizzare direttamente le DLL. E' evidente che poiché ASP lavora sul server, le DLL sono quelle che risiedono sul server.

Molte delle funzionalità standard di ASP si appoggiano su DLL di sistema oppure installate insieme al server, ad esempio la libreria ADO o la libreria Scripting Object.

Si possono ovviamente utilizzare DLL fatte in casa, come quella che vi proponiamo nell'esercizio 6, l'unico che dispone di due figure, quella che mostra l'intero codice della DLL e l'altra che mostra lo scarno codice ASP e il risultato nel browser.

La nostra libreria si chiama CompTBP (il file generato quando compileremo il sor-

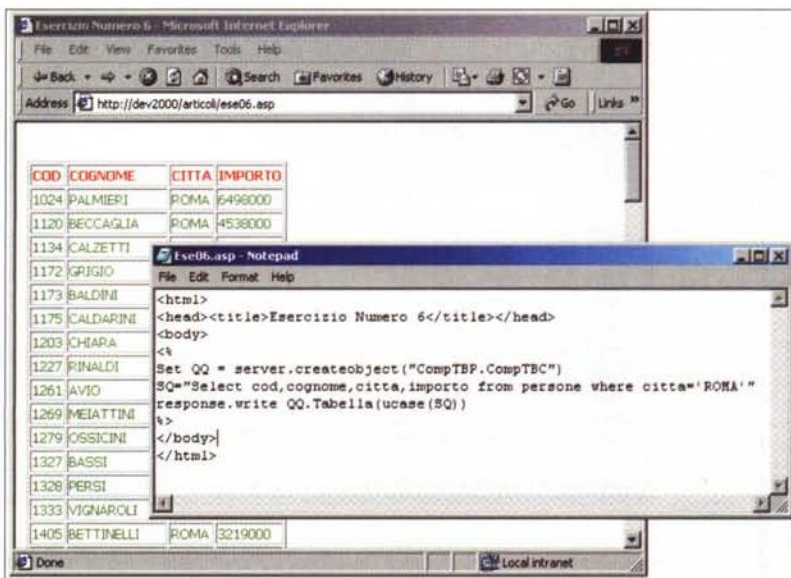



Figura 7 - Esercizio 6 – Creazione di una DLL da usare solo per Internet – Codice ASP e risultato.
E' evidente, anche dalle nostre figure, che il fatto di trasferire la logica dell'applicazione all'interno della DLL alleggerisce il codice del programma ASP, che deve solo referenziare l'oggetto e usarne metodi e proprietà. Altri vantaggi sono la velocità di esecuzione, dovuta al fatto che il codice DLL è compilato mentre il codice ASP no, e la facilità di manutenzione che permette di aggiornare la DLL senza dover modificare il codice ASP che la utilizza.

gente si chiama CompTBP.DLL), contiene una classe che si chiama CompTBC, che contiene una funzione che abbiamo chiamato tabella. A questa funzione passiamo una stringa SQL:

select cod,cognome,citta,importo from persone where citta='ROMA'

compito della funzione è quello di costruire una stringa (molto lunga) che contiene un codice HTML che a sua volta contiene una tabella con le intestazione e con i dati. Se serve del codice in più, ad esempio funzioni JavaScript, lo si può inserire leggendolo da un file testuale per aggiungerlo alla stringa prodotta.

Il trasferimento del codice nella DLL semplifica enormemente il lavoro del codice ASP (evidente dimostrazione nel codice di figura 7).

Questo semplice esercizio, che trovate in "scatola di montaggio" (c'è anche il database), dimostra l'interagibilità delle tecnologie Microsoft, grazie alla quale un programma per Internet può essere sviluppato in gran parte in Visual Basic.

Altro componente interessante per tale interagibilità è costituito da ADO, tecnologia universale e sofisticatissima di accesso ai dati, che dispone di oggetti, metodi, proprietà, eventi "pensati" per le applicazioni Internet.

Il settimo esercizio (figura 8) mostra l'utilizzo della tecnologia TDC, Tabular Data Control, componente (si tratta di un OCX) che viene installato assieme ad Internet Explorer e che permette di definire, caricare e gestire un Recordset. I dati, nel nostro caso si tratta di un semplice file TXT che nella prima riga riporta i nomi ed il tipo dei campi, risiedono sul server, ma vengono caricati sul client, sul quale possono essere manipolati con metodi e proprietà tipici di un Recordset. E' evidente che si tratta di una tecnologia che funziona solo sui browser MS.

Questo esercizio apre il discorso, che sarà alla base del nostro successivo articolo, relativo all'utilizzo dei database all'interno di pagine Internet.

Figura 8 - Esercizio 7 - Lettura di un file testuale. Nel prossimo numero parleremo di pagine Internet che "leggono" file e ne visualizzano il contenuto. Per ora "accontentiamoci" di utilizzare il TDC, Tabular Data Control, componente di Internet Explorer 4.0 o superiori (risiede quindi sul client), che permette di vedere sotto forma di Recordset un file testuale opportunamente organizzato. Quello che mostriamo è un uso elementare del TDC, che è peraltro uno dei cento strumenti a disposizione del programmatore per dialogare con un database.

Figura 9 - Esercizio 8 - Generazione automatica della pagina. Il nostro obiettivo è di quindi quello di generare una pagina automaticamente. Qui vediamo un esempio supersemplificato di quello che intendiamo per produzione automatica. In pratica realizziamo una pagina con dei segnaposto (i tag DIV nella tabella) che vengono riempiti "da programma" con dati (testi, link, figure, tag HTML, ecc.) provenienti da un database presente sul server. Per cambiare la pagina sarà sufficiente cambiare i dati nel database. Per ragioni di spazio, i nostri dati sono stati semplicemente inseriti a mano in array JavaScript. Nel prossimo numero, come appena detto, ci occuperemo della lettura dei dati e quindi avremo occasione di riparlare di tali tecniche.

Conclusioni

L'ultimo esercizio (figura 9) esemplifica il nostro obiettivo, creare una pagina che viene riempita di contenuti grazie ad una procedura che legge i dati da un database.

Nel nostro caso abbiamo una pagina (ad esempio la home di un portale) che contiene una griglia vuota, in cui le varie celle sono ben identificate da un nome. La procedura legge i dati, nel nostro esempio li abbiamo direttamente scritti in un array JavaScript, poi li elabora ed invia il risultato dell'elaborazione alle varie celle.

L'evoluzione di tale semplice esempio è costituito da una vera e propria procedura che gestisce un database di informazioni, strutturate, testuali, grafiche, e che produce dinamicamente pagine o componenti di pagine, a richiesta dell'utente.

Lavori in corso

Soluzioni, programmi e script per fare il Web

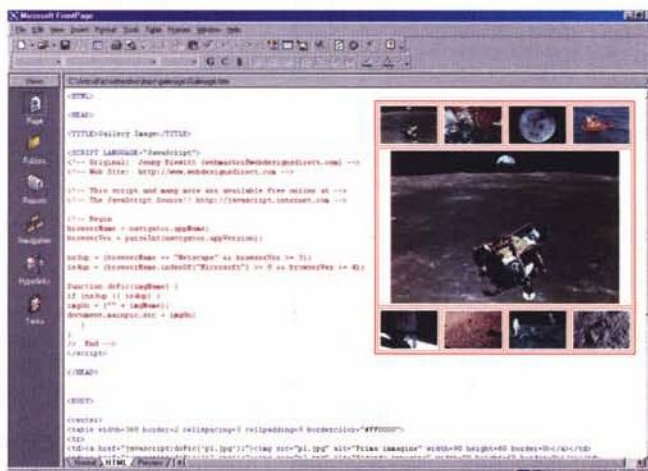
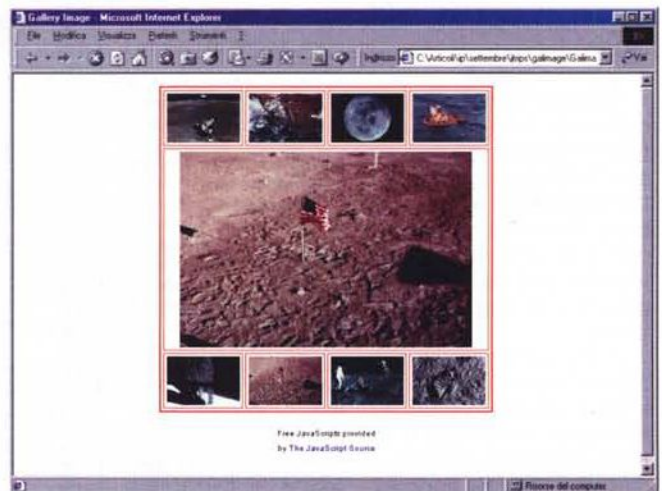
Questo mese di fine estate lo passiamo cercando di mettere a punto piccole soluzioni con le quali realizzare al meglio le nostre pagine On The Web. Consigli in genere e vari programmi per realizzare le pagine HTML e per generare GIF animate oppure effetti di rifinitura. Il tutto condito con i soliti "trucchetti" in JavaScript per rendere l'insieme più dinamico e, dove ciò sia possibile, funzionale ed elegante.

di Bruno Rosati

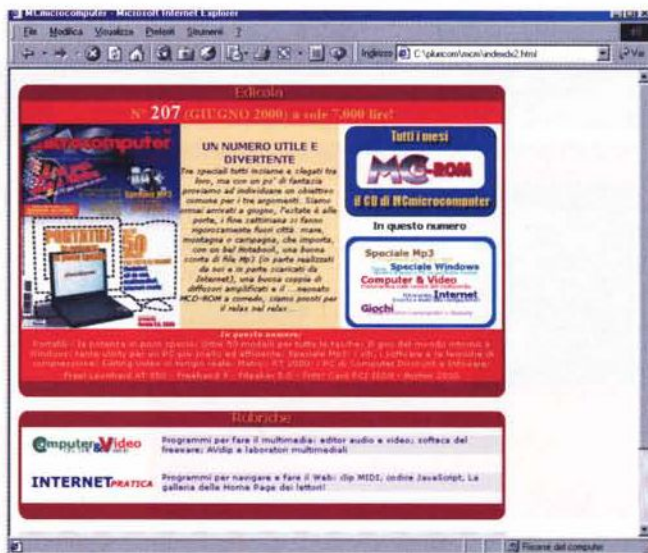
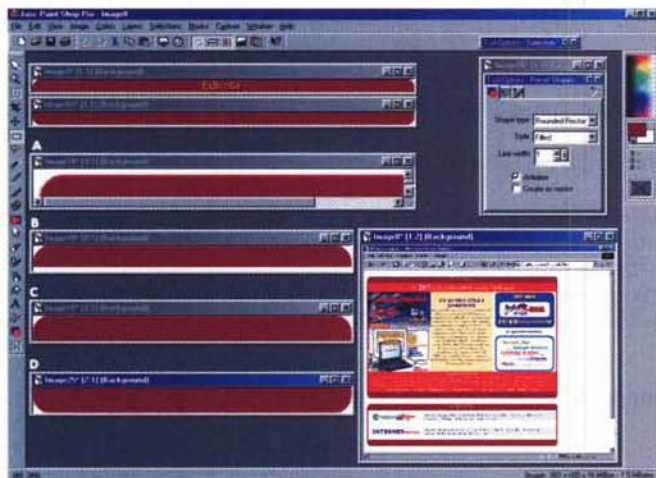
Lavori in corso

Due piccoli lavori per questa nuova rubrica che nel corso dei numeri si alternerà con le tante altre che via via abbiamo istituito su Internet Pratica - che pratica, appunto, mai lo è come stavolta... dato che i due "works in progress" che vi proponiamo questo mese provano a mettervi al lavoro per abbellire la vostra Home Page.

Galleria di immagini. Il primo di questi lavori è tanto semplice nella sua struttura, quanto articolato ed appariscente nella sua resa finale. Si tratta di una piccola galleria di immagini gestita attraverso un codice JavaScript capace di miniaturizzare le immagini per trasformarle in bottoni e di far visualizzare, in una cella dedicata, l'equivalente JPEG a grandezza originale. Ad ogni click sulla specifica immagine in miniatura, la cella centrale della tabella dedicata sostituisce alla foto attualmente visualizzata quella rappresentata dalla miniatura che si è cliccata. In tal modo è possibile esporre quante immagini vogliamo, senza visualizzarle - né tanto meno caricarle! - tutte insieme, ma solo a richiesta e nella loro versione a grandezza originale.

A noi, dal punto di vista grafico, resta solo l'incombenza di preparare immagini nella stessa grandezza ed inserirle, se non si ha voglia o conoscenza per agire sul codice, nella misura standard di 360x240 pixel, in formato JPEG e rispettando modalità di denominazione e numero massimo inseribile. Nello specifico, il codice denomina cronologicamente le immagini a partire da "p1.jpg" e ne

La nostra piccola "galleria d'immagini" realizzata con un semplice JavaScript.

Il codice JavaScript con il quale siamo riusciti a realizzare la galleria d'immagini.

FrontPage 2000: la struttura della pagina di MCmicrocomputer come esempio di tabella a cornice arrotondata.

La stessa Home Page di MCmicrocomputer vista dal browser.

PaintShop Pro: la costruzione delle due cornici in GIF.

permette l'inserimento di un numero massimo di 8.

Ma se abbiamo voglia e tempo per capire com'è fatto lo JavaScript in questione, è possibile modificare tutti i parametri originali, aumentare (o diminuire) il numero delle immagini-bottone, quello ovvio delle immagini da visualizzare - che sono sempre le stesse che il codice rimpiccolisce nelle misure del bottone - e la grandezza delle immagini originali. Quest'ultime possono pure essere tagliate a dimensioni maggiori - al limite, un bel 640x480 o ancora di più! -, purché siano tutte della stessa misura e dello stesso formato.

La resa del codice e dell'impaginato, da noi messo a punto con lo JavaScript prelevato dall'inesauribile Webstore di The JavaScript Source, ci ha subito soddisfatto e con pochi ritocchi grafici ve l'offriamo in visione direttamente dal CD allegato.

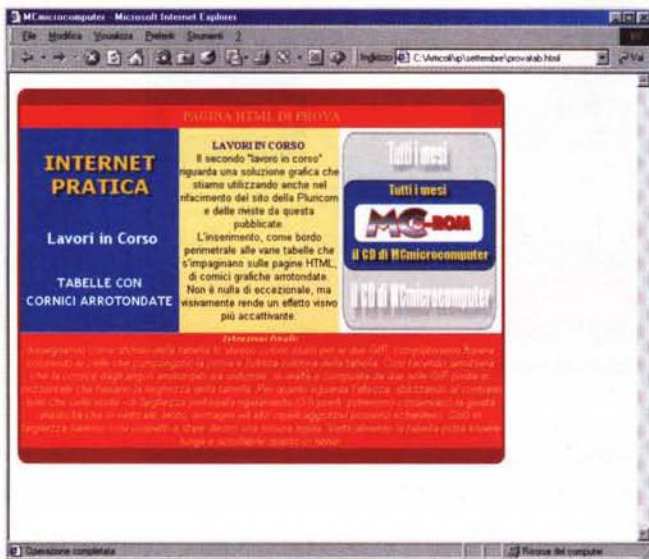
Il codice JavaScript. Dal punto di vista del codice, tutto il lavoro "sporco" è svolto da uno JavaScript che al limite può essere lasciato così com'è e che, nella sua struttura originaria, permette l'inserimento di 8 immagini-bottone e la visualizzazione di altrettante immagini originali. E' chiaro che entrando nel codice è possibile aumentare o diminuire il numero delle immagini-bottone e modificare, al bisogno, la grandezza di quelle da visualizzare. Il codice - che nella versione originale punta alla visualizzazione di immagini JPEG nel formato fisso di 360 x 240 pixel - è il seguente:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
browserName = navigator.appName;
browserVer = parseInt(navigator.appVersion);

ns3up = (browserName == "Netscape" && browserVer >= 3);
ie4up = (browserName.indexOf("Microsoft") >= 0 && browserVer >= 4);

function doPic(imgName) {
if (ns3up || ie4up) {
imgOn = ("" + imgName);
document.mainpic.src = imgOn;
  }
}
</SCRIPT>
```

Com'è facile notare, oltre alle funzioni per il riconoscimento del browser utilizzato per la consultazione, tutta la struttura della galleria interattiva è tenuta dalla funzione "doPic(imgName) che, come è verificabile più avanti, è invocata da ogni link <A HREF =...> relativo ad ogni singola immagine-bottone inserita nella tabella.

Per aumentare il numero delle celle ed allo stesso tempo quello delle immagini-bottone (con conseguente aumento del numero delle immagini da visualizzare) è necessario intervenire all'interno della tabella aggiungendo una cella, ovvero una colonna, e quindi inserire il link verso l'immagine-bottone relativa. Ad esempio, il codice per fare questa aggiunta è il seguente:

```
<td>
<a href="javascript:doPic('p9.jpg');">
<img src="p9.jpg" width=90 height=60 border=0></a>
</td>
```

La cella centrale, quella dedicata alla

L'esempio finale che pubblichiamo, codice e GIF utilizzati, anche sul CD allegato alla rivista.

DotCool: la pagina di selezione del template delle pagine.

visualizzazione a richiesta delle immagini originali, è a sua volta così definita:

```
<td colspan=4 align=center>
<img name="mainpic" src="p1.jpg" alt="Immagine a dimensione originale" width=360 height=240 border=0>
</td>
```

In pratica, per default, viene sempre invocata l'immagine originale del primo bottone (src = "p1.jpg"), ma è fondamentale la presenza del parametro "img name = "mainpic" a cui, al click sul bottone e lanciata la funzione doPic, corrisponderà l'immagine originale che appare nella gestione dell'evento:

```
<a href="javascript:doPic('p2.jpg');">
```

In questo caso, se noi clicchiamo sul secondo bottone verrà invocata la funzione doPic che, grazie alla definizione relativa agganciata al bottone, farà svolgere la funzione doPic(imgName) nella forma doPic(p2.jpg).

Il codice, sostituendo alla variabile imgName il nome reale del file, completerà l'istruzione e assegnerà a <img name=mainpic"> il valore "document.mainpic.src = imgOn, dove quest'ultima variabile risulterà uguale a: imgOn = ("" + imgName). Ovvero uguale a ("" + 2.jpg).

Cornici arrotondate. Il secondo "lavoro in corso" riguarda a sua volta una soluzione grafica che stiamo utilizzando nel rifacimento del sito della Pluricom e delle riviste da questa pubblicata: l'inserimento, come bordo perimetrale alle varie tabelle che s'impaginano sulle pagine HTML, di cornici grafiche arrotondate.

Non è nulla di eccezionale, ma visivamente rende un effetto più accattivante. Seguendo la tendenza delle linee arrotondate - che ormai si utilizzano sulla maggioranza dei siti - è facile arrivare a confezionare tabelle più raffinate. Dal punto di vista realizzativo è necessaria la tabella e quindi stabilirne almeno in larghezza delle misure prefissate in pixel (valore assoluto) e non in percentuale (valore relativo).

Quindi azzerare padding e spacing delle celle e non assegnare alcun bordo.

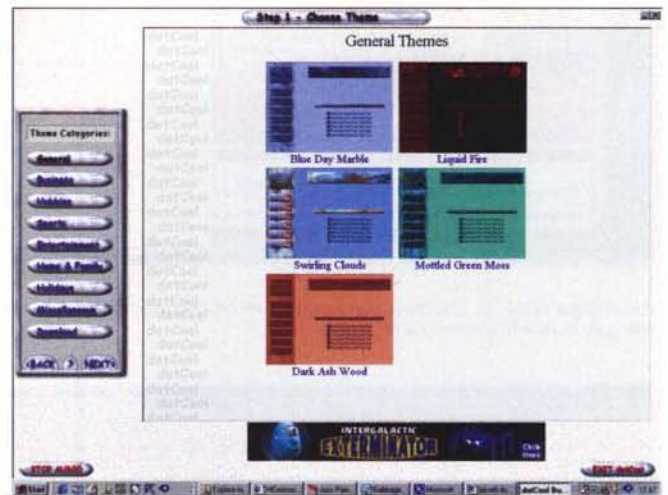
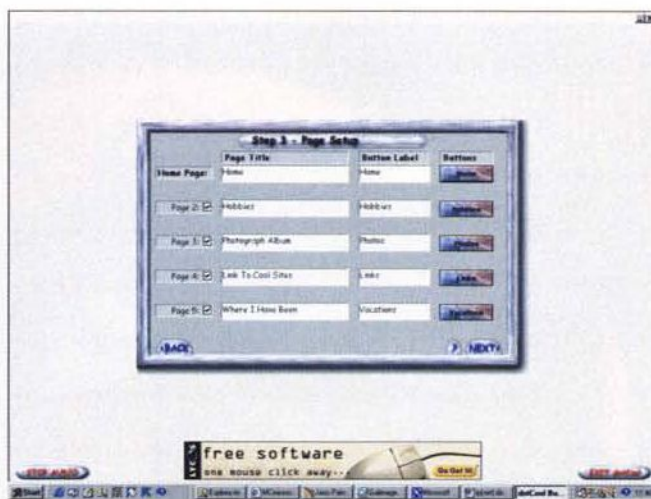
Fatto ciò, la tabella andrà organizzata in modo che, al suo interno, siano comprese delle celle che, orizzontalmente e verticalmente, possano poi essere assegnate alla cornice grafica.

Di conseguenza, se dobbiamo utilizzare - come nel caso della Home Page di MCmicrocomputer - tre colonne e due righe per inserire oggetti e testo di riferimento, a queste andranno aggiunte altre due colonne e altre due righe.

Le righe e le colonne più interne verranno sfruttate e dimensionate per inserire tutti i dati necessari, quelle esterne per inserire:

- orizzontalmente, sulla prima e l'ultima riga, le GIF della cornice superiore e quella inferiore (che termineranno con gli arrotondamenti che in sede grafica vedremo più avanti come imporre);
- verticalmente, sulla prima e l'ultima colonna, il colore di sfondo da assegnare a tutte le celle, meglio ancora se tutte le celle che compongono la linea verticale della cornice sono fuse in un'unica cella. E' ovvio che il colore dello sfondo dovrà essere assolutamente uguale a quello assegnato alle GIF arrotondate poste nelle celle orizzontali.

Pronta la tabella, procediamo ora a realizzare i bordi superiore e inferiore della cornice. In realtà basterà farne solo uno, quindi copiarlo e capovolgerlo. Si tratta di semplici funzioni che qualsiasi applicativo di grafica dispone. Per la cronaca, noi abbiamo utilizzato PaintShop Pro 6.02 e la forma grafica "Preset Shapes: Rounded Rectangle" con funzione di antialiasing attiva. Prima di far ciò abbiamo, comunque, stabilito la lunghezza e l'altezza della GIF - 600x20 -. Misure queste che abbiamo imposto alla larghezza assoluta della tabella (600 pixel) e all'altezza della prima e l'ultima riga di celle (20 pixel).

Iniziato un nuovo file grafico delle mi-

DotCool: i singoli settaggi di una pagina.

DotCool: l'assegnazione dei link.

sure appena dette, abbiamo quindi selezionato il colore - un rosso porpora - e attivato lo strumento di disegno delle forme con i parametri sopra citati (rettangolo arrotondato e antialias). Posizionatici a 3 pixel dal bordo, abbiamo quindi tracciato la sagoma sinistra e, una volta fatta, selezionata e spostata proprio al bordo della GIF (0,0). Nella figura, se vogliamo, è rappresentata questa piccola serie di step:

a- Il disegno del lato sinistro del rettangolo arrotondato.

b- Il copia e incolla del lato sinistro, flippato sul lato destro per completare anche l'altro lato.

c- Il suo riposizionamento in alto nella GIF e quindi il completamento verso il basso.

d- A bordo (superiore) fatto, copia e flipping dello stesso per ricavare il bordo inferiore.

Quattro piccoli passi per ottenere, rapidamente e semplicemente, le due cornici principali. Due GIF che impongono le loro misure all'intera tabella che quindi, qualsiasi sarà la risoluzione dello schermo e la grandezza della pagina del browser aperto, si visualizzerà sempre alla stessa misura.

Adesso che abbiamo le due cornici - così come le abbiamo fatte noi, a quella superiore è anche possibile aggiungere un titolo - non ci resta che richiamare le due GIF direttamente dal Web Editor nel quale si sta lavorando la pagina HTML interessata. Caricato il file della pagina, dovremo fondere insieme tutte le celle della prima riga e quindi quelle dell'ultima. Fatto ciò, vi incolleremo dentro le due GIF. Assegnando infine come sfondo lo stesso colore usato per le due GIF, completeremo l'opera colorando le celle che compongono la prima e l'ultima colonna della tabella. Così facendo sembrerà che la cornice dagli angoli arrotondati sia uniforme. In realtà è composta da due sole GIF poste in orizzontale che fissano la larghezza della tabella. Per quanto riguarda l'altezza, utilizzando al contrario solo celle vuote - di larghezza prefissata rigidamente (3-5 pixel) - potremmo conservare la giusta elasticità che in verticale testo, immagini ed altri orpelli aggiuntivi possono richiederci. Solo in larghezza saremo così costretti a stare dentro una misura rigida. Verticalmente la tabella potrà essere lunga e scrollabile quanto ci serve.

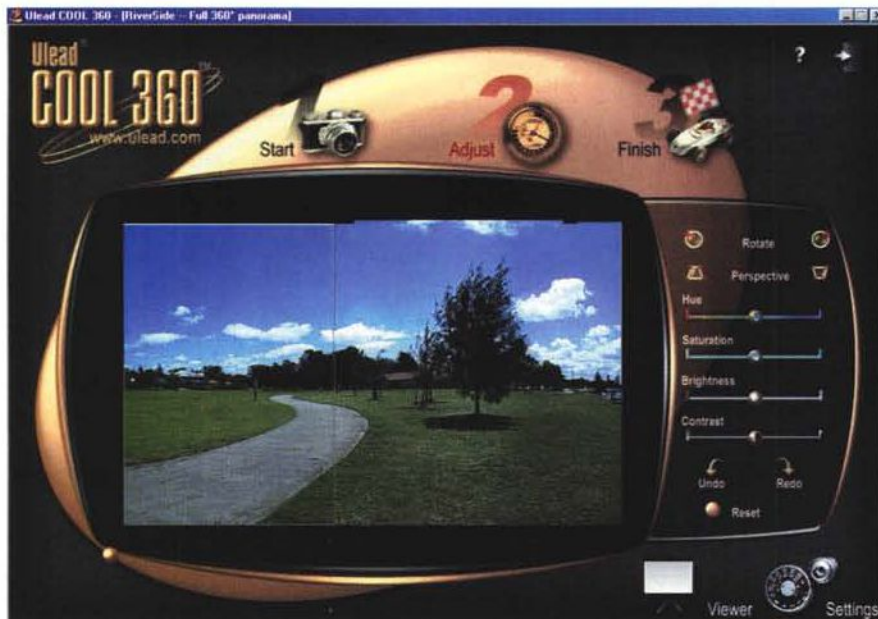
Il risultato è tutto estetico: la tabella è indubbiamente più raffinata, ma non per questo rigida da modificare.

Affinché quest'esempio divenga effettivamente pratico, abbiamo deciso di mettere a disposizione sul CD allegato sia la **cornice superiore** che la **cornice inferiore**, nonché la **pagina di prova** che incorpora la struttura della tabella con la cornice effettivamente inserita.

WebWare

Ricca sia numericamente che qualitativamente la lista del software per il Web. Questo mese presentiamo e mettiamo a vostra disposizione sul CD allegato cinque applicativi interessantissimi. Un Web Editor come DotCool, Objective Voice Email, un plugin per qualsiasi client di posta elettronica, con il quale aggiungere anche la gestione dei messaggi vocali, e quindi l'Ulead Cool 360°, per realizzare stupende foto panoramiche, visionabili anche via browser per mezzo dell'allegato Plugin-viewer.

DotCool. Semplice quanto efficace questo Web Editor, concepito per la realizzazione automatica, tramite appositi Wizard, sia di singole pagine che di un intero sito. La filosofia progettuale dell'applicativo si basa su di uno sviluppo delle pagine HTML per modelli - a tema generale, business, hobby, sport, ecc. - e, all'interno di ogni singolo modello, per temi grafici e layout. Una volta scelto il modello e quindi il layout, DotCool ci chiede le informazioni di base al riguardo del numero e il nome di ogni pagina e quindi genera le pagine stesse, comprensive della barra di navigazione comune.

E' in pratica un editor appositamente pensato per chi non conosce - oppure conosce poco o non vuole comunque perderci tempo - l'HTML, link, tabelle ed altri accidenti di codice. Nella versione dimostrativa che troverete sul CD allegato, DotCool ha attivo un solo modello con 5 temi a disposizione. Provatelo, e se ne rimarrete - com'è facile che sia! - soddisfatti, salite sul sito della DotCool Inc.: **http://www.dotCool.com**

Ulead Cool 360°: la pagina di lavoro del programma. Da notare le linee di unione tra le prime due immagini.

e verificate le condizioni di vendita della versione completa.

Objective Voice Email. Una volta installato, Objective Voice Email aggiunge al nostro client di posta elettronica - compatibilità garantita con Outlook, Outlook Express, Eudora Light e Pro - comandi aggiuntivi per poter gestire, oltre che i tradizionali messaggi testuali, anche messaggi vocali. Semplice e funzionale.

Ulead Cool 360°. Altro gioiello di questa mini-rassegna di fine estate, Cool 360° - da non confondersi con Cool 3D - è un generatore di foto panoramiche. Foto "circolari" - se vogliamo dirla in parole povere - che è possibile far scorrere per mezzo del mouse visualizzando l'intero panorama che circonda il punto d'osservazione.

Per arrivare ad avere una foto panoramica, l'utilizzatore di Cool 360° deve necessariamente effettuare più scatti del luogo interessato - una stanza, una piazza, un panorama montano, ecc. - mantenendo lo stesso punto d'osservazione, ma ruotando ad ogni scatto di un certo numero di gradi sul proprio asse. Ovvero, facendo girare la propria Reflex - ben impiantata su di un cavalletto, in modo che mantenga l'asse di rotazione e la stessa altezza! - fino a tornare, scatto dopo scatto, al punto di partenza. Unica cura d'avere è quella d'inquadrare, in ogni scatto successivo, una parte dell'inquadratura precedente. In tal modo il lavoro di Cool 360° sarà semplificato al massimo.

Il programma difatti, quando esegue il rendering della foto panoramica, non farà altro che "appendere" alla fine di ogni immagine l'inizio di quella successiva, andando ad eliminare per linea verticale le zone adiacenti che rileva simili. Una volta che alla sua analisi - un vero e proprio scannering cromatico fatto pixel per pixel - eseguirà l'append, si porterà sull'immagine successiva, fino a completare l'intero giro panoramico di 360 gradi.

Al termine del processo, la serie delle istantanee caricate verrà resa in un'unica immagine finale che, una volta salvata definitivamente, potrà essere visualizzata o per mezzo del viewer in versione stand-alone oppure da un normale browser.

In quest'ultimo caso, il browser, indifferentemente IExplorer o Navigator, necessiterà dell'indispensabile Ulead Cool 360° Plugin-viewer che, come la versione trial di Cool 360°, sarà possibile trovare sul CD allegato.

MIDIclip e karaoke

La nostra solita offerta d'ascolto composta di brani MIDI da ascoltare e karaoke da cantare.

Per quanto riguarda i MIDIclip, vi proponiamo un piccolo speciale dedicato ai mitici Beatles. A disposizione ben dieci brani, per un totale di 256 kbyte e circa 30 minuti di musica MIDI ben arrangiata ed estesa dai classici "Yesterday", "Michelle" e "Let It be", fino ai meno diffusi "Sgt. Pepper's", "Obladi Oblada", "Taste Of Honey" e via discorrendo.

Nella sezione karaoke invece, questa volta, vogliamo sentirci più italiani che mai, proponendo all'ascolto solo belle, bellissime canzoni "made in Italy" che abbiamo selezionato tra i migliori successi musicali dei più famosi cantanti e cantautori nostrani.

La lista è splendida:

- **Diamante** di Zucchero e De Gregori
- **Quello che le donne non sanno** dell'ispiratissima Fiorella Mannoia
- **Cuore d'aliante** di Claudio Baglioni
- **Teorema** di Marco Ferradini
- **erte volte** di Li-

Ulead Cool 360°: il viewer in azione. La foto panoramica verrà mostrata seguendo i movimenti del mouse.

gabue
- **Se balla da sola** dei Pooh
- **Se stiamo insieme** di Riccardo Cocciante

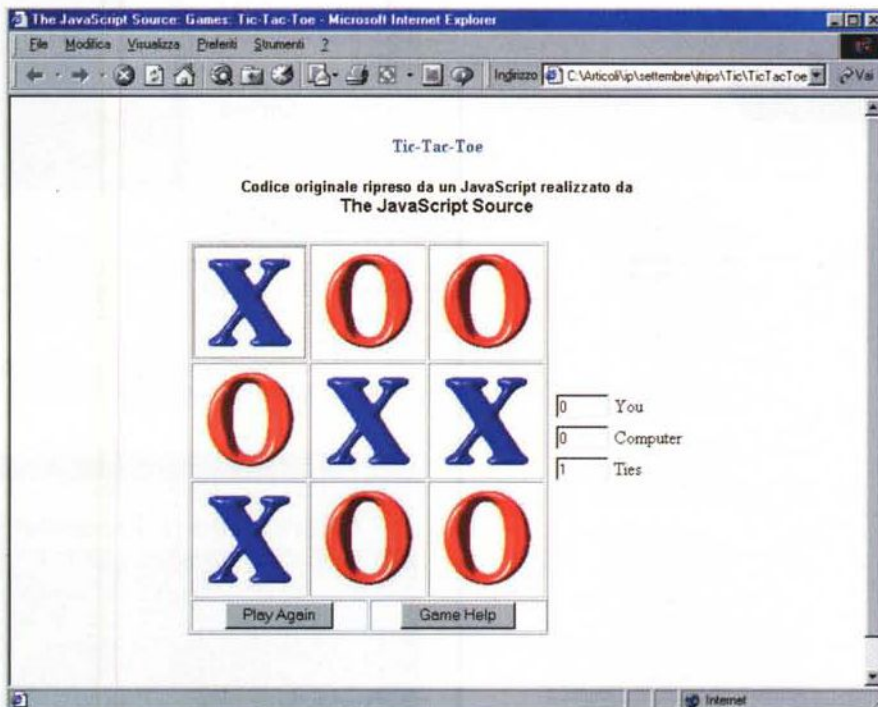
Roba da cantare in allegria ce n'è anche questa volta, ci pare. Al solito, sempre dal CD allegato, oltre a scaricare e ascoltare i file karaoke, sarà possibile installare al volo anche **Van Basco player**, il riproduttore di karaoke per antonomasia.

Se, al contrario, i file MIDI volete crearli per vostro conto, allora uniamo a questo elenco di file e applicativi anche il nome di un piccolo, grande sequencer come il **NoteWorthy.**

NoteWorthy. Un piccolo sequencer da provare tra l'ascolto di un file MIDI ed una bella cantata con un file karaoke!

JavaScript: un piccolo gioco

JavaScript non serve solo per inventarci click dinamici o altri controlli "seri". Semplice e lineare, JavaScript può anche tirar fuori simpaticissimi giochi, da mettere sulla propria Home Page o da giocarsi a tempo perso in offline. In questo articolo provvediamo ad offrirvene un primo esempio.

Tic, Tac, Toe. Un giochetto semplice e rilassante? Ok, provate questo Tic Tac Toe che si gioca da soli contro il computer e al quale si vince se si riesce ad allineare (in orizzontale oppure in verticale o in diagonale) tre segni uguali. Il codice originale fa riferimento a due segnalini fissi: una "o" assegnata al PC e una "x" che spetta a noi. Si inizia il gioco e si clicca su una delle nove celle vuote a disposizione.

Fatta la mossa, al click sulla cella prescelta si visualizza il segnalino corrispondente e il PC fa subito la sua contromossa.

Una volta noi, una volta il PC, si deve cercare di allineare tre segni uguali. Ovviamente dovremo stare attenti a posizionare il nostro segnalino anche per impedire che il PC inserisca e allinei i suoi.

Il gioco è semplice - ad arricchirlo c'è comunque un comodo contatore che memorizza i punti fatti dal PC, quelli fatti da noi e le partite andate pari - ma la pagina è facilmente adattabile ai nostri gusti, rimpaginando sfondo, tabelle e, ancora di più, sostituendo a quelli "di serie" dei segnalini personalizzati che potremmo realizzare, ad esempio, in PaintShop Pro, oppure rendere ancora più originali animando delle GIF nell'ambiente di Animation Pro o di qualsiasi altro generatore di GIF animate si disponga.

Sì, l'idea di sostituire le gif di serie con delle GIF animate personali è proprio carina, così come carino, semplice e immediato è il gioco in questione.

Anche il codice di Tic, Tac, Toe l'abbiamo scaricato dal pozzo infinito di The JavaScript Source: **http://javascriptsource.com,** un posto bellissimo da dove è possibile scaricare script per ogni genere di necessità in maniera assolutamente gratuita.

MC

JavaScript: Tic, Tac, Toe. Il primo dei piccoli giochi che proveremo a fornirvi per qualche mese.

Il piede sull'acceleratore

Non importa quanto veloce sia la nostra connessione, c'è sempre la possibilità di migliorarla; e MC ci indica come fare attraverso le pagine di questa rubrica.

di Raffaello De Masi

Benvenuti in Internet! Abbiamo messo tutto a punto, abbiamo aperto il nostro bravo account cercando l'offerta migliore e basandoci, manco a dirlo, sui consigli del nostro migliore amico, bravo "in queste cose"; O magari facendoci guidare dal nostro istinto, che non ci ha mai ingannato! Insomma, siamo pronti per sfrecciare liberi in autostrada, con il pedale dell'acceleratore a tavoletta.

E invece, capricci della sorte, ci ritroviamo alla guida di una vecchia lumaca, malata e stanca, che ogni tanto si concede un momentino di sosta e di riposo. Ma che succede? dove abbiamo sbagliato?

Ricordate, amici veterani, com'era veloce Internet qualche anno fa, a dispetto dei vetusti modem da 14K di allora? Eppure anche allora ci lamentavamo. Perfino la posta, allora rigorosamente text based nella maggior parte dei casi, ci pareva lenta. Ah, incontentabilità dell'uomo!

Il fatto è che navigare in Internet è come viaggiare in auto; tanto più veloce è la strada, tanto meno siamo disposti a sopportare rallentamenti. Nessuno si lamenta se, in città, è costretto a procedere a singhiozzo, ma la fila al casello o il rallentamento per il cantiere ci rendono immediatamente nervosi. Lo stesso è Internet.

Il problema, visto in termini di "guida" è semplice; se si decide, in auto, di andare da Atripalda a Benevento (20 km d'autostrada, sempre deserta) è probabile che, in qualche minuto di viaggio, si giunga a destinazione! Al contrario, se decidessi di andare a Bologna, è statisticamente molto più probabile che possano intervenire intoppi nel viaggio, che mi faranno ritardare con rallentamenti e deviazioni. Giusto come su Internet, ne vediamo l'analogia!

Quando tentiamo di scaricare una pagina Web o un programma in FTP da un server, allo stesso modo, i nostri viaggi verso la destinazione e, al contrario, quello dei dati verso di noi, saranno basati sul "traf-

fico" che incontreranno sulla rete. Una volta che il contatto è stato stabilito, il nostro povero server deve incaricarsi di trasportare la pagina richiesta attraverso sovente mezzo mondo, saltando da server a server intermedio fino a che non ci raggiunge.

E giusto per complicare le cose, è probabile che la stessa pagina sia stata richiesta contemporaneamente da altri utenti. Sa già di miracolo che tutto funzioni ancora!E abbiamo anche il coraggio di lamentarci!

Fortunatamente, comunque, ci sono modi e mezzi per cercare di ridurre, non potendoli certo eliminare, questi disagi; vediamo come!

Una fatica da forzati!

In ordine a migliorare le possibilità di trasferimento dei dati sulla rete e, in definitiva, di rendere più confortevole la navigazione, è necessario avere ben chiaro come una pagina Web, un messaggio d'e-mail, o un file trasferito in FTP proveniente da un server ci raggiunge. Ci possono essere diverse cause capaci di rallentare o addirittura fermare la spedizione del materiale quando questo viaggia dal server Web fino a noi!

Al contrario del sistema postale, dove una lettera viaggia, tutta intera, dal mittente al destinatario mediante un solo veicolo, Internet maneggia tutto quel che ci raggiunge o che traffica sulle sue linee spezzettandolo in frammenti, quelli che in gergo si chiamano "pacchetti". Questo vuol dire che, quando chiediamo di accedere a una pagina Web, questa ci verrà inviata suddivisa in un lotto di parti, tutte eguali tra loro, che saranno riassemblate all'arrivo presso di noi; immagiamo una serie di vagoncini sganciati l'uno dall'altro, che viaggiano sulla stessa linea e che vengono riassemati all'arrivo, e ci

saremo andati molto vicini

Solo che, a questa condizione già di per sé penalizzante, se ne aggiungono altre. Il fatto è che i pacchetti, come dicevamo, sono fisicamente separati, e ognuno cercherà la migliore strada per raggiungerci. Un po' come prendere la Divina Commedia e dividerla in pagine che verranno spedite a un nostro amico ognuna in una busta. Alcune pagine troveranno la strada diretta e raggiungeranno rapidamente la destinazione, ma potrà succedere che altre, durante il loro trasferimento, incontreranno difficoltà di percorso (immaginiamo la sequenza di vagoncini e che qualcuno ne interrompa il flusso perché sulla stessa linea deve transitare un rapido; o peggio, immaginate che i vagoni della mia spedizione si mischino con quelli di due o cento altre. O, infine, immaginiamo che alcuni vengano instradati attraverso altre strade). Insomma, un bel da fare! E non è tutto; potrebbe succedere che qualche pezzetto (come, nel caso precedente, qualche pagina della Commedia) vada perso, per cui sarà necessario rispedire la parte non giunta a destinazione. E' vero che di tutte queste operazioni noi non avremo mai modo di sapere nulla, ma è altrettanto vero che le complicazioni insite nel progetto si pagano in termini di tempo.

Come fare, allora, per migliorare la situazione, almeno per quel che ci è possibile? La prima cosa da fare, manco a dirlo, è quella di disporre di un collegamento di qualità in forma di fornitore di servizi e di hardware ad hoc.

Per il primo discorso, già tempo fa avemmo modo, su queste pagine, di parlare dei provider gratuiti, che mettono a disposizione accessi senza canone. La domanda più comune che si pone a tal proposito è se vale la pena di approfittare di queste offerte, a prima vista del tutto vantaggiose. La risposta è: "Dipende!". Diceva mio padre che chi più spende meno spende, vale a dire che se continuano a esserci sul mercato fornitori con canone la ragione certamente ci sarà. L'esempio più evidente è Telecom, che offre, accanto all'offerta free, l'abbonamento Premium. Anche se, negli ultimi tempi, la qualità dei servizi gratuiti è sensibilmente migliorata, provate a usare una connessione del secondo tipo e noterete subito la differenza di prestazioni e qualità. Ne riparliamo tra poco.

Ovviamente, in autostrada, le prestazioni sono proporzionali alla macchina su cui si viaggia. Quindi niente di meno di un modem a 56K, che garantirà trasferimenti più veloci e, ovviamente, a conti fatti, spese telefoniche più ridotte.

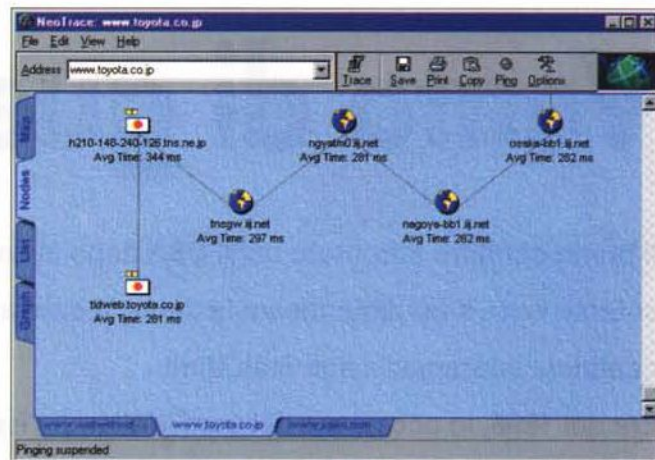
Se disponiamo di una linea ISDN non pensiamoci due volte a mandare in pensione il nostro modem analogico; ci ritroveremo con velocità di trasferimento spesso raddoppiate (e anche più) a onta della modesta differenza di velocità di trasferimento dichiarata (56k contro 64K; il discorso sta anche nel tempo impiegato nella conversione digitale-analogico, che qui non avviene). Inoltre c'è da tenere conto (e questo per motivi intrinseci non superabili di qualità della linea) che il limite massimo dei modem analogici da 56K è puramente fittizio, e potremo essere soddisfatti se, talvolta, taglieremo il traguardo dei 50 (sempre meglio, comunque, del vecchio catorcio da 36). E poi, in fondo, tutto il gioco, costerà, più o meno, un biglietto da centomila, giusto la rinuncia, per un paio di settimane, al cornetto e cappuccino di mezza mattinata, che, oltre tutto, aumenta la ciambella nei fianchi proprio adesso che stiamo per andare al mare!

Per chi desidera davvero fare il salto di qualità, ritorniamo un momento sul discorso dell'ISDN. La Telecom continua periodicamente ad offrire l'attivazione gratuita (e non si sa ancora bene cosa accadrà quando, come si dice, tra poco il discorso canone subirà un radicale cambiamento) ma il grande vantaggio sta nel fatto che si possono adottare collegamenti doppi, sfruttando ambedue le linee e facendo saltare la velocità a ben 128K.Quasi tutte le schede ISDN più recenti offrono questa possibilità); attenti, però, al raddoppio degli scatti del contatore. E se proprio abbiamo il portafoglio a mantice, una bella connessione ADSL ci porterà a viaggiare su un F14 con gli overboost accesi.

Messa a punto e carburante speciale.

E adesso passiamo al computer. Sebbene sia perfettamente possibile navigare in Internet anche con una vecchia macchina, addirittura con un 386 o con un FX, un computer potente

sarà certo più lesto a mostrare sullo schermo le pagine scaricate. Un minimo accettabile di prestazioni lo si ottiene poi con almeno 32 MB di RAM, e i migliori risultati in termini di rapidità ed efficienza di gestione li otterremo adottando uno dei più moderni browser, che peraltro hanno bisogno di ancora più ampie quantità di memoria.

La pedina successiva del gioco delle velocità è la qualità del nostro provider. Ne abbiamo già accennato in precedenza, i servizi a pagamento lo sono per qualche motivo, no? Se abbiamo deciso di optare per un servizio gratuito, beh, è il caso di iscriversi almeno a un paio di fornitori; E' un fatto corrente che i provider attraversino periodi alternativi di servizio efficiente e di prestazioni modeste, non soltanto nel campo del gratuito. Il problema è che un nuovo fornitore, quando si presenta sul mercato, mette a disposizione il meglio come attrezzature e qualità intrinseca di connessione. Ma poi, col passare del tempo, l'aumento degli iscritti lo porta più o meno rapidamente al livello degli altri (per la verità forse proprio perché poco conosciuto, un fornitore gratuito ha sempre mantenuto un livello di qualità elevato; non possiamo nominarlo qui, visto che se poi dieci o ventimila lettori del De Masi ci si iscrivono, addio qualità! Ma chi ha sfogliato numeri più vecchi di MC sa a chi mi riferisco!) Se proprio vogliamo essere sempre al corrente delle novità, iscriviamoci a qualche newsgroup e potremo essere aggiornati, sempre, in tempo reale.

E infine dobbiamo valutare la vera chiave di volta del problema, Net stesso. Beh, qui c'è pochino da fare direttamente, ma se vogliamo provare, la tecnica più immediata, in caso di connessione lenta a una pagina è di schiacciare il pulsante di refresh-aggiorna del browser. In questo modo costringiamo Communicator o Explorer a ricaricare daccapo la pagina con una nuova ricerca, cosa che può determinare un diverso reinstradamento della connessione.

Se neppure questo funziona, beh, il server potrebbe essere semplicemente sovraccarico di richieste. In questo caso non c'è niente altro da fare se non armarsi di certosina pazienza o di spegnere tutto, andare a bere un caffè, e riprovare più tardi. E' ovvio che, essendo la maggior parte del traffico regolato dagli Stati Uniti, e che i siti più popolari si trovano lì, è più conveniente navigare la mattina fino intorno alle 2-3 pomeridiane, e molto meno la sera. Per lo stesso motivo è consigliabile navigare nei weekend, quando il traffico business è quasi assente.

Ebbene, ci sarà un giorno in cui i collegamenti avverranno in un baleno, le pagine saranno scaricate in un fulmine, non pagheremo nulla per la connessione e ci potremo collegare immediatamente con il più frequentato dei siti in un battito di ciglia, in qualunque ora del giorno e della notte. Saremo allora felici? No, certamente, saremo ancora qui a lamentarci di come il Net è lento, come una tartaruga malata e stanca. A risentirci! MC

Montiamo un overboost!

Di acceleratori per Web ce ne sono tanti, ma proprio tanti! basta dare un'occhiata alle pagine di Tucows, di Davecentral o di Filez per trovarne di tutti i tipi e fatture. Ne vedete alcuni nella pagine di questo articolo, e numerosi altri ce ne sono nei siti indicati.
Ma se desiderate dare un'occhiata a qualcosa di veramente speciale, vi consigliamo di visitare il sito di Neotrace, http://www.neotrace.com, per scaricare l'omonimo pacchetto. Si tratta di un'utility ben nota nel campo degli specialisti d'analisi di connessioni, ma che permette anche al normale utente di sbirciare dietro le quinte dei processi di connessione.
Cosa fa Neotrace è presto detto; esso "traccia" il percorso della nostra connessione, vale a dire legge i nodi che via via vengono chiamati in causa perché la nostra richiesta giunga a destinazione; il tutto, poi in forma sia analitica che grafica. E possiamo assicurare che vedere il viaggio, su un mappamondo, delle nostre richieste e del materiale che ci arriva è quanto mai suggestivo e, forse, ci farà maledire di meno i tempi di attesa che ci sembrano, ogni giorno, più lunghi. Insomma, ci insegnerà un po' di modestia e di rispetto per il lavoro degli altri!

Vento di guerra!

Il primo conflitto affrontato dagli USA dopo la catastrofe del Vietnam doveva essere una catarsi, volta a far dimenticare la debacle subita e a ridare, anche come potenza militare, la completa supremazia agli Stati Uniti.
Era dal 1898, in occasione del conflitto lampo ispano-americano, che gli Stati Uniti non vincevano una guerra in tempi brevissimi. Le ostilità contro l'Iraq erano destinate a riproporre gli equilibri di una scacchiera internazionale che, solo qualche anno prima, era stata completamente rivoluzionata dallo sgretolamento dell'Orso russo. La guerra del Golfo (il nome ufficiale era Seconda Guerra del Golfo Persico") detta anche, per antonomasia, Operazione Tempesta del Deserto, era lo scenario ideale per evidenziare l'enorme potenza bellica degli Stati Uniti. Con tutte le televisioni del mondo intero, che portavano ogni giorno, nelle nostre case, la "guerra spettacolo".

di Raffaello De Masi

Cronaca di un conflitto annunciato.

Gli analisti di tutto il mondo concordano pienamente nello stabilire tre case concomitanti, effettive o scatenanti, per l'inizio del conflitto. L'Iraq aveva già da diversi anni affermato che il Kuwait doveva essere considerato, a tutti gli effetti, parte dell'Iraq, sotto forma di 19° provincia. E Saddam Hussein aveva, da tempo dichiarato che era sua piena intenzione ricostituire l'integrità del territorio iracheno, annettendo questo stato e riconquistando una forte presenza a sud della penisola araba.

Causa affermata dell'invasione fu anche la continua interferenza dei due stati nello sfruttamento delle risorse petrolifere sotterranee. L'Iraq aveva sempre sostenuto che il Kuwait sfruttava, alla frontiera, estese risorse petrolifere invece ad esso appartenenti, e la difficoltà di stabilire una perfetta linea di confine nel deserto non alleggeriva certo la situazione. Infine esisteva una necessità di rivalutazione militare da parte di Saddam. Infatti, la prima guerra del Golfo Persico, combattuta tra Iran e Iraq, cominciata con

http://www.desertstorm.com il sito sicuramente più ricco di notizie e dati.

una rapida invasione da parte di questo che però poi era rallentata sempre più e poi seguita da una lunga ritirata con prezzo di vite umane altissime, aveva minato, almeno all'apparenza, il prestigio del leader di Bagdad. Curiosamente, il Kuwait era stato uno dei più generosi supporter dell'Iraq durante la guerra contro il regine degli ayatollah, ma, alla fine del conflitto, i rapporti si deteriorarono rapidamente.

Sicuro che, per evitare interferenze nella delicata situazione politica degli Stati Arabi, USA e altre nazioni non sarebbero intervenute nel conflitto, il 2 agosto 1990 le forze irachene invasero il Kuwait, prendendo in un giorno il completo controllo della nazione. In pochi giorni, gli Stati Uniti, con il completo supporto delle Nazioni Unite, iniziarono il trasferimento di un grande contingente di truppe in Arabia, che aveva chiamato gli Stati Uniti in soccorso attraverso le NU. Già in una settimana il completo schieramento di uomini e forze alleato era completato, ma nulla si muoveva, con le diplomazie indaffarate a cercare una soluzione onorevole per tutti.

Nel gennaio del 1991 erano schierati, da parte delle forze ONU, oltre mezzo milione di uomini provenienti da più di venti nazioni, tra cui curiosamente il Bangladesh e l'Afghanistan, con uno schieramento di mezzi impressionante. L'intensa attività diplomatica tra gli ufficiali di Saddam e gli Stati Uniti non portò ad alcuna conclusione, per cui, nella notte del 16 gennaio, le forze alleate iniziarono le ostilità bombardando truppe e postazioni nemiche in Iraq e in Kuwait. Il lancio di bombe fu subito intensissimo e proseguì senza tregua, con il dichiarato scopo di fiaccare immediatamente il morale civile e militare. Come risposta allo spaventoso attacco, Saddam ordinò di lanciare missili SCUD contro Israele e Arabia Saudita. Lo scopo, più che quello effettivo, del tutto aleatorio, era di provocare una reazione dello stato ebraico, in pratica non belligerante, per farlo scendere in

http://www.f-106deltadart.com/index.htm è un sito ricco e curioso, che illustra le caratteristiche degli armamenti americani con dovizia di particolari, ivi compreso il probabile costo. Scopriamo, così che un caccia costa una manciata di miliardi, in fondo a buon mercato!

Fatti e statistiche

Alla fine della guerra fu calcolato che l'Iraq aveva subito perdite di 100.000 vite umane. Questo valore è stato poi ridimensionato, passando a circa 20.000 militari e 2.300 civili. Non è mai stato stimato il numero dei feriti.
Gli Stati Uniti contarono 148 caduti e 458 feriti; dei primi, ben 57 caddero sotto il "fuoco amico". Inoltre 121 americani morirono in incidenti non legati a combattimenti.
Durante la settimana in cui Re Fahd fu persuaso a chiedere l'intervento delle truppe statunitense a difesa dei confini dell'Arabia Saudita, un ufficiale dello spionaggio USA, inviato segretamente in Kuwait dal generale Norman Schwarzkopf, riferì che le divisioni della guardia repubblicana di Saddam stavano ritirandosi dal Kuwait. Il particolare non fu mai reso noto a Re Fahd.
Alcune settimane prima dell'inizio dei bombardamenti, agenti dell'US Intelligence, il servizio di spionaggio americano, inserirono con successo un virus nel sistema informativo della difesa aerea irachena.
Molti soldati, durante la penetrazione in territorio iracheno, raccontarono di aver visto migliaia di granate e bombe inesplose, ben più pericolose del fuoco nemico.
La fornitura più curiosa di tutta la guerra fu certamente quella di alcuni milioni di profilattici, utilizzati per coprire le bocche dei fucili, per impedire l'entrata di sabbia e polvere.

	Forze irachene		Forze alleate	
tipo	schierati	persi	schierati	persi
carri	4230	4000	3360	4
pezzi d'artiglieria	3110	2140	3633	1
mezzi	2860	1856	4050	9
elicotteri	160	7	1959	17
aerei	800	240	2600	44

Le forze e le perdite.
Il contingente più piccolo era quello dell'Honduras, composto da 150 soldati, quello più specializzato era il cecoslovacco, con 200 esperti di guerra chimica

I due mezzi terrestri più potenti schierati in battaglia furono l'Abrams M-1-A-1 (45 mph, peso 63 t, armato con un cannone da 120 mm che spara granate ad uranio impoverito, 2 mitragliatrici 7,62 e una mitragliatrice da mezzo pollice) e il semovente M109 con cannone da 155 mm, capace di sparare una granata convenzionale a 20 km di distanza. Il mezzo in assoluto più potente era senz'altro l'F14 Grumman Tomcat, cacciabombardiere dotato di una autonomia di 2000 miglia e di due turboreattori della potenza massima di 125.000 CV, capaci di lanciare l'aereo alla velocità di 1734 mph.

Webografia essenziale:

http://www.desert-storm.com/ (forse il più completo e aggiornato)
http://www.leyden.com/gulfwar/
http://myhome.shinbiro.com/~mcgeep/index.htm
http://www.f-106deltadart.com/index.htm
http://www.geocities.com/Pentagon/Quarters/9486/
http://www.sault.com/~danvaught/

http://www.desert-storm.com/Machines/land.html sito interessante, che mostra un ampio catalogo delle armi usate nel conflitto.

Dall'album delle foto ricordo...

campo a fianco degli stati arabi, creando quindi una situazione assurda dal punto di vista politico e religioso. Ma la reazione di Israele non ci fu, visto che già da tempo il presidente Bush aveva provvisto questo paese di batterie di missili Patriot, capaci di intercettare gli SCUD in volo ed abbatterli.

Ulteriore scopo dell'attacco era quello di distrarre l'attenzione dei bombardamenti dagli obiettivi militari, per impegnarli contro le piattaforme di lancio mobili di questi. Ciononostante l'immensità delle forze in campo alleato non determinò neppure per un attimo un rallentamento delle incursioni notturne.

Il 23 febbraio successivo, dopo quaranta giorni di guerra, le forze terrestri lanciarono l'attacco, ma si trovarono di fronte solo truppe stremate ed affamate, che si arrendevano senza neppure rendersi conto di quel che succedeva (è rimasto famoso l'episodio di un intero distaccamento che si consegnò a una troupe di giornalisti della CNN). Il 26 febbraio le truppe americane e dell'Arabia Saudita controllavano Kuwait City mentre un'altra armata attraversava il fiume Eufrate presso Basra, e una furiosa rivolta interna tentava di abbattere il regime di Saddam. Il giorno successivo il presidente Bush ordinava il cessate il fuoco contro le truppe in ritirata e infine, il 3 marzo, l'Iraq accettava i termini della resa; la guerra era finita.

Conclusioni.

La storia della "tempesta" non si chiude e non si esaurisce certo in queste pagine. Tutto il lungo prologo, la storia degli "scudi umani", le vicende della guerra, la battaglia di Kafji, le vicende successive alla resa da parte di Saddam, riempiono numerosissime pagine di WWW. Ci troverete, nei link indicati, storia nota e vicende personali, compresa un'amplia bibliografia sulla "Gulf War Syndrome". Buona lettura!

Progetti inusuali

C'è bisogno di fare una brochure? Un semplice volantino? E se ci fosse necessità di un invito? Magari ciò che serve è un bel catalogo... Dov'è il problema? Nessuno di questi prodotti preoccupa i grafici professionisti, poiché sono da sempre i più richiesti tra i materiali stampati.
Ma qualche volta i clienti arrivano con esigenze un po' fuori dalla norma: cosa fare in questi casi? La nostra rubrica si occupa questa settimana di oggetti stampati che non siano di tipo tradizionale e vi dà un po' di consigli.

di Mauro Gandini

I clienti sono...

Come dicono a Napoli, "I clienti so' piezze 'e core" (da qui gli americani hanno ricavato il loro famoso "core business"): ogni loro desiderio è un ordine e quando chiedono qualcosa di inusuale, non c'è nulla da fare, bisogna solo obbedire.

Scherzi a parte, in questo articolo ci limiteremo a dare solo alcune indicazioni su lavori non troppo comuni, ma che comunque non sconfinano in lavori specifici, come per esempio il packaging, che normalmente è realizzato da società specializzate e che comunque risulta essere troppo variegato per essere riassunto nelle pagine della nostra rubrica mensile.

Come al solito non scenderemo nei particolari creativi, ma vi forniremo un certo numero di informazioni con l'obiettivo di evitarvi i più comuni errori nei progetti che andremo ad esaminare. In particolare, verificheremo quelli per la produzione di materiali relativi appunto al packaging e labelling dei CD-ROM, di biglietti semiadesivi come i Post-it della 3M, di adesivi da vetrina e come realizzare le pellicole per la stampa dei poster.

Ecco una videata di CorelDraw, con cui abbiamo disegnato la label da applicare ad un CD: come potete notare le label sono due, poiché normalmente i fogli di carta adesiva pretagliata contengono due etichette ciascuno. Lavorando con un fondo scuro, abbiamo deciso di creare il contorno del CD in giallo: questo filetto andrà rimosso prima della stampa.

CD-ROM: un formato, 100 confezioni

Quando si deve realizzare un CD-ROM con una tiratura abbastanza sostenuta (dai 3.000 pezzi circa in su), senza dubbio la prima domanda che sorge spontanea è: "che utilizzo ne dobbiamo fare e, quindi, che confezione è necessaria?".

Ormai le società in Italia che producono CD-ROM sono qualche decina e tutte da sempre offrono un servizio completo di realizzazione del CD con relativo contenitore. I più classici sono senza dubbio quattro: il "ricco" Jewel Case, cioè la scatoletta classica in cui normalmente troviamo anche i CD Audio; la bustina di cartone; la bustina di plastica trasparente; il nudo CD (in questo caso si dice "CD in spindle").

I tipi di confezionamento elencati coprono praticamente oltre il 98% della produzione: a questi se ne aggiungono altri, che possono essere le bustine trasparenti con retroadesivo e i semplici supporti con la rosetta centrale di fissaggio del CD. Tuttavia di questi non ci occuperemo nel nostro articolo, poiché non richiedono la stampa.

Per prima cosa, infatti, ci occuperemo della stampa del CD vero e proprio.

Superficie del CD-ROM

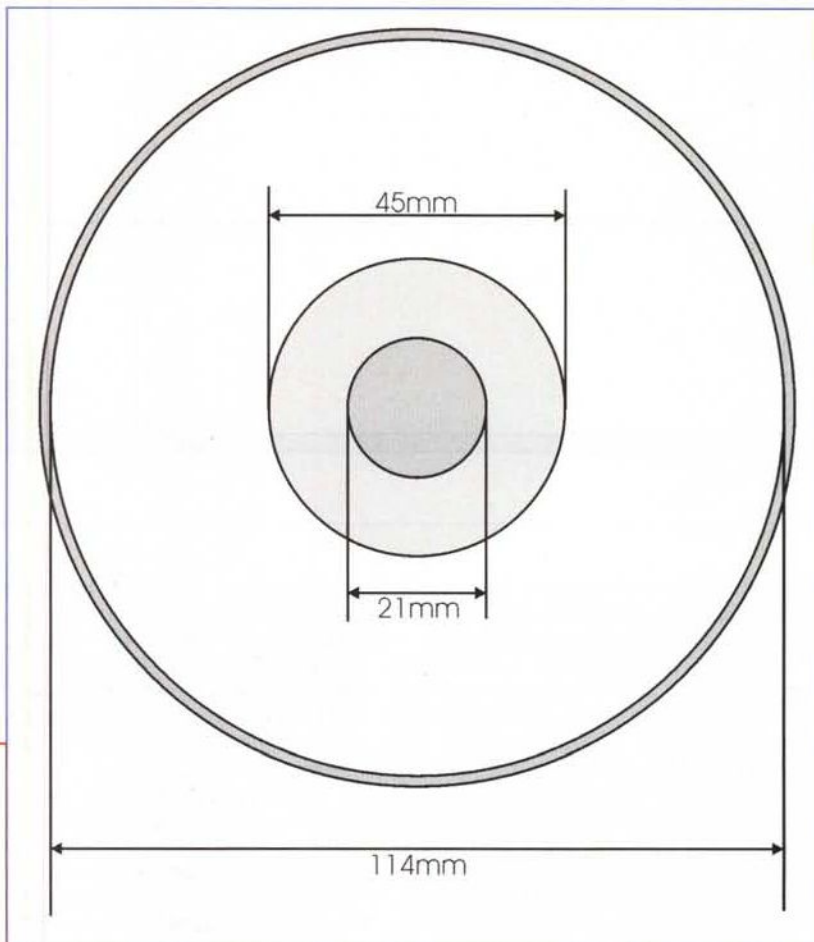
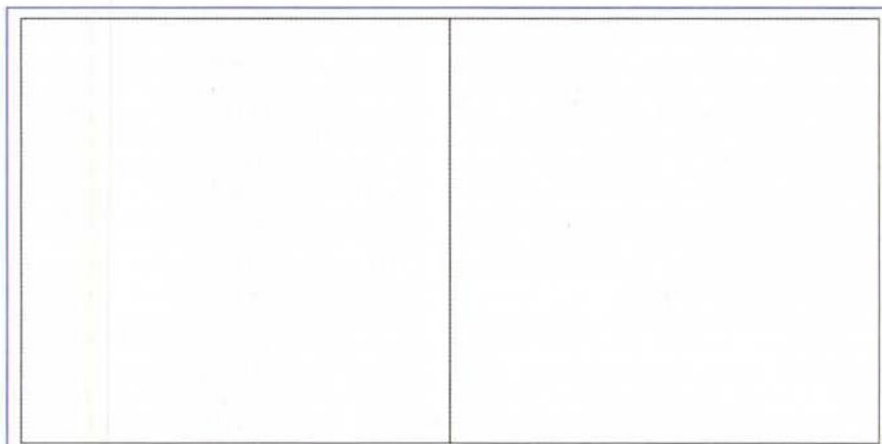
Come tutti sanno, i CD-ROM posseggono due facciate, di cui una dedicata alla lettura dei dati e l'altra su cui è possibile stampare una "label" con le indicazioni sui contenuti, oppure una semplice grafica in grado di identificarlo dagli altri.

Esistono differenti sistemi di realizzazione della stampa sulla superficie disponibile: le differenze sono legate alle tirature del CD stesso, cioè dal numero di copie che ne vengono realizzate.

Partiamo dalle poche fino a qualche centinaio: in questi casi l'utente può spesso fare il lavoro da sé, poiché, da alcuni anni, sono stati messi in commercio dei kit contenenti un certo numero di fogli con etichette adesive rotonde e pretagliate a misura di CD (venduti anche separatamente come materiale di consumo) e relativo applicatore sul disco stesso.

In questo caso la realizzazione dell'etichetta da apporre è piuttosto semplice: basta utilizzare un qualsiasi programma di disegno, come FreeHand, Illustrator o CorelDraw. Qualche volta capita che compreso nel kit ve ne sia uno fatto ad hoc per sfruttare al meglio i fogli su cui si trovano le etichette adesive.

Utilizzando un comune programma di disegno sarà necessario fare alcune prove prima di trovare la posizione ottimale del disegno sul nostro foglio, in modo da far sì che in seguito questo combaci con l'etichetta pretagliata: sarà sufficiente misurare la distanza delle label dai bordi del foglio e poi, aiutandosi con i righelli del programma di disegno, sistemare un cerchio nella posizione adatta. Stampandolo su un foglio di carta normale, potremo poi controllare la corrispondenza della posizione sovrapponendolo al foglio con le etichette (se non avete a disposizione un visore per trasparenti, potrete fare come quando eravamo bambini, appoggiando i due fogli a registro sul vetro della finestra).

Una volta fatto con la necessaria precisione questo lavoro, potremmo salvare il documento come template per futuri utilizzi. Una volta compiuto questo primo passo, possiamo inserire le nostre immagini e/o scritte nell'etichetta,

In quest'immagine le dimensioni da rispettare per la preparazione dei file e delle relative pellicole per la stampa fisica della superficie del CD.

La copertina del Jewel Box è semplicemente un quartino con queste dimensioni, stampato a colori in bianca e in nero in volta. È possibile richiedere la preparazione di un libretto anziché un semplice quartino: in questo caso il numero di pagine dovrà essere al massimo di 32.

Questo è il retro del contenitore Jewel Box: le due fasce laterali di 6,5 mm vengono piegate e appaiono in costa al contenitore. Eventuali scritte devono risultare centrate e sarebbe consigliabile non superassero i 3 mm di altezza.

ricordandoci che al centro c'è una parte inutilizzabile in concomitanza del foro centrale del CD e quindi dell'etichetta.

Visto che in questi casi la label sarà realizzata con una stampante a colori, laser o persino a getto d'inchiostro, è consigliabile non inserire scritte o altri piccoli elementi vicini al bordo, poiché in caso di lieve imprecisione nel caricamento della carta questi elementi potrebbero risultare stampati fuori dal limite di taglio dell'etichetta stessa. È preferibile utilizzare quindi un fondo pieno, inserendolo con la dovuta abbondanza intorno al contorno, e poi inserire le informazioni ad almeno 5 mm dai bordi (esterno e interno del buco centrale).

Prima di caricare la carta adesiva pretagliata, vi consigliamo di fare una stampa di prova su un foglio di carta normale, per controllare nuovamente in trasparenza se è tutto ok: ovviamente bisogna ricordarsi di togliere all'ultimo momento il filetto del cerchio di posizionamento (è buona cosa salvare il file definitivo con il filetto, toglierlo per la stampa e non salvare il documento senza filetto dopo la stampa).

Se decidete di duplicare i CD da soli, se possibile, cercate dei CD-R con la superficie senza alcuna stampa, cioè senza il nome del produttore e le linee per scrivere a mano con il pennarello il contenuto del disco. Le etichette sono di carta leggera e quindi un po' trasparenti: se applicate su un CD con delle scritte, il buon risultato viene senza dubbio rovinato dall'immagine sottostante che si vedrebbe in trasparenza. Un ultimo punto: incollando l'etichetta, state attenti che sia ben applicata, evitando bolle o punti di possibile distacco che potrebbero creare problemi di lettura, soprattutto sui player ad alta velocità di cui sono dotati i PC delle ultime generazioni.

Alcuni produttori di CD, per le piccole tirature, hanno la possibilità di utilizzare delle speciali stampanti, che eseguono la stampa direttamente su CD: in questi casi sarà sufficiente fornire al produttore un file realizzato sempre con uno dei principali programmi di disegno sopra indicati.

Se il fondo non sarà completamente coperto da un colore, dovremo tenere presente che le parti non coperte risulteranno del classico colore a specchio dei CD, anche se nel nostro programma di disegno il fondo ci apparirà sempre bianco. Se per esempio scaviamo una scritta su un fondo colorato, essa risulterà in fase finale scavata nel colore di fondo, ma a specchio come il CD stesso.

La stessa cosa vale nel caso in cui debbano essere preparate le pellicole per CD da produrre in grande numero. Se si vuole ottenere qualcosa di bianco bisogna generare una specifica pellicola per tale colore. In questo caso, abbiamo potuto vedere dei CD stampati in bianco con aree scoperte a specchio e scritte in negativo scavato nel bianco: l'effetto è molto bello ed elegante.

Nella maggior parte dei casi, la stampa di grossi quantitativi di CD avviene con macchine automatiche in grado di gestire fino a 5-6 colori: 4 nel caso di immagini in quadricromia, più un quinto colore che può essere il bianco, più un altro colore a piacimento.

È anche possibile utilizzare tutti colori pieni come i Pantoni, creando le apposite pellicole piene per ogni singolo colore. Tendenzialmente i produttori offrono due prezzi di personalizzazione dei CD: uno per la stampa a due colori e uno per quella in quadricromia più l'eventuale bianco. Il primo caso viene utilizzato per generare CD in grande quantità, dove le 100 lire in più per una stampa in quadricromia potrebbero essere un costo aggiuntivo poco giustificabile. Nel caso sia necessario produrre dischi di qualità superiore, allora si può optare per la spesa maggiore.

Meglio dare qualche indicazione per la preparazione del lavoro prima di mandare a far fare le pellicole: il procedimento di stampa dei CD prevede delle limitazioni simili a quelle relative alla serigrafia, visto che in pratica il sistema di stampa è proprio quello. Se dovete disegnare delle righe sarebbe meglio che queste non siano sottilissime: si parla di una buona definizione fino a 0,1 mm, ma noi vi consigliamo di non scendere mai sotto il mezzo millimetro. Anche i font utilizzati dovrebbero essere di almeno 5 punti: in effetti ciò varia da font a font. Sono sconsigliabili font con le grazie, tipo Times, specialmente se piccoli: permetteteci, come nel caso precedente, di consigliarvi di non scendere mai sotto i 6 punti tipografici per scritte in positivo e sotto i 7 punti in caso di scritte in negativo.

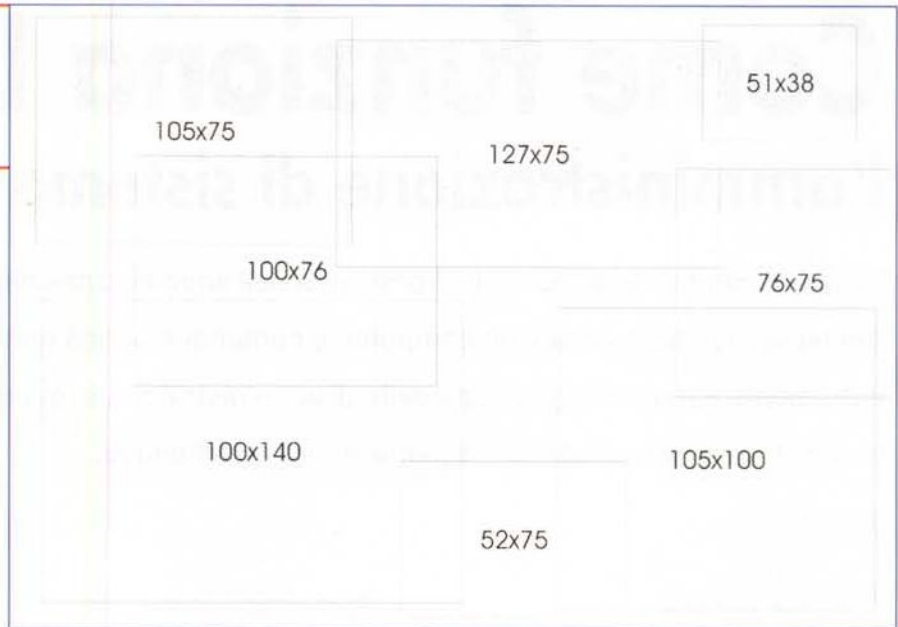
La stampa può coprire due differenti aree: la più classica è compresa in un anello con diametro esterno di 114 mm e diametro interno di 45 mm. In effetti, quest'area lascia visibile la cosiddetta ID-Band, dove trova posto un codice di identificazione univoca del lavoro: se non si vuole lasciare visibile questa banda si può arrivare ad un diametro interno di soli 21 mm. In questo caso è consigliabile aver un fondo uniforme su tutto il CD.

Si può optare per una stampa serigrafica con colori Pantoni, oppure per una stampa offset a secco in quadricromia. Nel primo caso per compensare il possibile fuori registro i vari colori devono avere una sovrapposizione di circa

0,15 mm.

Quando andiamo a farci realizzare le pellicole di stampa dobbiamo dare due indicazioni: l'emulsione dovrà essere positiva (cioè guardando la pellicola dal verso giusto dovrà essere sopra) e il retino non dovrà superare le 34 linee per cm. Attenzione alle sfumature e ai retini: nel limite del possibile sarebbe meglio non correre rischi con sfumature di colore. Inoltre, le gradazioni sono ammesse dal 15% all'80%.

Nel caso della stampa offset a secco, le specifiche delle pellicole sono differenti: il primo colore sarà sempre il bianco di fondo, a cui si aggiungono i 4 colori di quadricromia ed un eventuale sesto colore supplementare. La lineatura del retino dovrà essere di 60 linee/cm, mentre le inclinazioni dovranno seguire tale schema: Cyan 15°, Magenta 75°, Giallo 0° e Nero 45°. È sempre meglio fornire un cromalin.

Ecco alcuni formati disponibili per i blocchetti di foglietti adesivi per note (Memotac).

Jewel Case

Passiamo ora a vedere velocemente i materiali necessari alla stampa delle confezioni: prenderemo in esame solo i due principali tipi di confezionamento che richiedono interventi di stampa, il Jewel Case e la bustina di cartoncino.

Il materiale stampato necessario per assemblare un Jewel Case è composto normalmente da due pezzi: la copertina e il retro. La copertina è semplicemente un quartino, generalmente stampato a 4+1 colore (quadricromia esternamente e nero internamente), di dimensione chiusa, di 121 mm di base per 120 mm di altezza (formato steso di 242 mm di base per 120 mm di altezza).

Il retro è composto da un cartoncino di 151 mm di base e 118 mm di altezza: la base andrà suddivisa in tre aree, una centrale di 138 mm e altre due di 6,5 mm laterali, che andranno piegate e serviranno a coprire le due coste del Jewel Case. La parte interna non risulterà stampata, salvo nel caso in cui si chieda al produttore di fornire speciali confezioni con la parte di alloggiamento del CD trasparente: in tal caso è consigliabile prevedere che l'immagine riprodotta sul CD sia la stessa che si vede sul fondo quando si toglie il disco dal suo alloggiamento o, al minimo, lo sfondo sia identico.

La stampa è di tipo classico, per cui non vi sono specifiche particolari per le pellicole: è sempre consigliabile lasciare almeno 3 mm di abbondanza sui lati e fornire il lavoro completo di cromalin.

Bustina di cartoncino

Il formato delle bustine in cartoncino è di 124 mm per lato (aperto 148 mm per 124 mm): bisogna ricordarsi che la piega è sempre sul fondo o sul lato sinistro. Nel primo caso le immagini stampate dovranno risultare come speculari, mentre nel secondo potranno essere tranquillamente affiancate. Come al solito, è sempre meglio fornire pellicole con 3 mm di abbondanza e relativi cromalin.

Post-it o Memotac

I prodotti tipo Post-it o Memotac sono materiali dalla lavorazione particolare: in realtà non è molto complessa, ma tuttavia necessita di attrezzature e collanti specifici, in grado di assicurare un livello qualitativo che sia durevole nel tempo.

Quando si realizza questo genere di prodotti bisogna ricordarsi che la loro funzione principale è sì quella di pubblicizzare un marchio, ma anche quella di consentire ai fruitori di poterci scrivere sopra. Il layout deve essere quindi piuttosto semplice e lasciare spazio per la scrittura.

Inoltre la carta con cui sono realizzati questi biglietti è naturalmente di tipo "uso mano" per consentire una buona scrittura: è consigliabile quindi utilizzare colori pieni, poche sfumature e fotografie solo quando si è costretti. Nella maggior parte dei casi inoltre è necessario lasciare 3 mm di spazio non stampato tra il bordo e le immagini da stampare.

Normalmente chi stampa questi materiali richiede le classiche pellicole: in alcuni casi è meglio che il retino non sia il classico per la stampa offset, ma leggermente più ampio. Senza arrivare alle 30 linee/cm, sarebbe tuttavia meglio mantenersi sulle 54 linee/cm (la definizione normale è intorno alle 60 linee/cm).

Una delle società che in Italia offre la possibilità di realizzare questi prodotti partendo dalla tecnologia 3M è il Centro Stampa GB di Milano (tel. 02.2771.633). In questi ultimi anni, tuttavia, altre società hanno iniziato a commercializzare prodotti similari personalizzabili: una di queste è la società Responsor di Conegliano Veneto (TV) (tel. 0438.62780), che offre tutta una serie di prodotti con adesivi rimovibili di buona qualità.

Conclusioni

Spesso capita di trovarsi di fronte a lavori che non vengono richiesti tutti i giorni e quindi vi è una certa apprensione nell'affrontarli: abbiamo cercato di darvi qualche indicazione che speriamo sia utile nel caso in cui vi capiti di dover affrontare la realizzazione grafica di un CD-ROM o di foglietti adesivi per le note.

In futuro cercheremo altri di questi casi e vi proporremo le soluzioni ai più comuni problemi che essi possono comportare. MC

Come funziona Linux:
l'amministrazione di sistema

In questa puntata introdurremo il problema dell'amministrazione di un sistema Linux. Anche se si utilizza da soli un computer, è comunque buona norma distinguere nettamente il ruolo di utente da quello di amministratore, in quanto tale distinzione consente di avere sempre un sistema sicuro ed affidabile.

Settima parte

di Giuseppe Zanetti

Abbiamo già visto che in Linux non tutti gli utenti possono fare le stesse cose. Il meccanismo dei permessi infatti permette di creare un ambiente sicuro, in cui solamente l'utente amministratore di sistema (root) o le persone a cui egli ne concede la possibilità possono modificare i file importanti o di configurazione.

Oltre al vantaggio di poter lasciare tranquillamente utilizzare la macchina anche ad utenti inesperti senza che possano fare danni, il meccanismo delle protezioni mette al sicuro anche da eventuali virus e cavalli di Troia. Infatti, salvo che si debba modificare un'impostazione, durante il lavoro normale le operazioni vengono compiute collegandosi a Linux come un utente non privilegiato. Eventuali operazioni errate o programmi maliziosi potranno così al massimo intaccare i file per i quali il singolo utente ha i permessi di scrittura e non quelli di sistema.

Collegarsi come root anche durante il lavoro normale può sembrare comodo, ma è probabilmente la più importante fonte di problemi. Anche per l'utente esperto, infatti, sbagliare è facile e non sempre è possibile tornare sui propri passi...

Single user mode

I sistemi UNIX, da cui Linux concettualmente deriva, non furono inizialmente pensati per funzionare su personal computer ed è perciò normale aspettarsi che una semplice operazione di manutenzione o installazione di software non abbia influenza sulla continuità d'utilizzo del sistema. Sarebbe infatti assurdo, in un sistema multiutente, fermare il lavoro di centinaia di persone solamente per cambiare l'indirizzo di un DNS o per installare un nuovo modem.

Nonostante ciò, capita di voler eseguire alcune operazioni importanti senza il rischio che altri utenti accedano contemporaneamente alla macchina. Ad esempio, la riparazione di un filesystem danneggiato mediante fsck dovrebbe essere fatta essendo sicuri che nessun altro processo vada a modificare il disco mentre ne stiamo testando l'integrità.

Abbiamo visto parlando dei runlevel che per far ciò esiste un modo semplice e pulito, ovvero quello di portare il sistema nello stato di "single user". In tale modalità di funzionamento l'accesso è permesso solamente dalla console di sistema all'utente root e sono disabilitati tutti i servizi. La mancanza dei servizi a cui si è abituati durante il normale lavoro rende, però, la modalità di single user abbastanza limitante ed è perciò conveniente ricorrervi solamente quando è strettamente necessario. La maggior parte delle procedure di amministrazione di un sistema Linux può tranquillamente essere eseguita a sistema funzionante e senza necessità di reboot.

Per entrate in single user mode si può fare un reboot del sistema e inserire il runlevel desiderato nella linea di comando di LILO di seguito al nome dell'immagine del kernel che si vuole caricare:

```
LILO: linux S
```

oppure è possibile in qualunque momento passare dal runlevel corrente a quello di single user senza spegnere la macchina mediante il comando init:

```
# init S
INIT: Going single user
INIT: Sending processes the KILL signal
INIT: Sending processes the TERM signal
Stopping pcmcia                          [  OK  ]
Stopping irda                            [  OK  ]
Stopping linuxconf                       [  OK  ]
```

In questo modo, sotto il controllo del programma init e del suo file di configurazione /etc/inittab, verranno terminati tutti i servizi avviati nel runlevel corrente (poniamo sia il 3): ognuno degli script Sxxxxx presente in /etc/rc.d/rc3.d viene pertanto richiamato col parametro "stop", così come quelli di tipo Kxxxxx in /etc/rc.d/rc1.d. In seguito vengono fatti partire i servizi necessari per il single user, ovvero in

/etc/rc.d/rc1.d/ vengono lanciati col parametro "start", gli script che iniziano con S.

Per tornare in modalità multiutente al termine delle operazioni si potrà semplicemente dare il comando "inverso": init 3.

Il disco di rescue

Alle volte, nel caso di problemi gravi, ad esempio se il disco dove risiede il filesystem principale è seriamente danneggiato, non è possibile neppure fare il boot del sistema in modalità single user. Per fronteggiare situazioni di questo tipo è bene tenere sempre sotto mano un dischetto di rescue (salvataggio), che contenga al proprio interno un mini sistema Linux bootabile da floppy, un editor di testi (di solito "vi") e le principali utility di manutenzione del filesystem (mount, fsck, ...). Tale strumento è incluso in quasi tutte le distribuzioni di Linux, ma, nel caso non lo fosse, è possibile trovare in rete parecchie distribuzioni di Linux su un singolo floppy che possono essere utilizzate allo scopo. Ne potete trovare una lista completa su http://freshmeat.net/appindex/console/mini%20distributions.html.

E' addirittura possibile creare il proprio disco di rescue personalizzato utilizzando l'utility BYLD (http://byld.sourceforge.net/).

Il metodo di utilizzare questi strumenti è quello di fare il boot da floppy e poi di riparare manualmente il filesystem rovinato usando fsck:

```
# fsck -t ext2 -r /dev/hda1
```

Nel caso il problema fosse diverso e il sistema non partisse, ad esempio perché si è persa la password di root, è possibile usare il dischetto di rescue per montare il filesystem principale e andare a modificare direttamente il file delle password (/etc/passwd oppure /etc/shadow) usando un editor:

```
# mount -t ext2 /dev/hda1 /mnt
# vi /mnt/etc/passwd
```

La soluzione è quella di togliere completamente la password all'utente root:

```
root:x:0:0:root:/root:/bin/bash
```

Fatto ciò, sarà possibile fare un reboot del sistema ed entrare come root premendo semplicemente il tasto return alla richiesta della password. A questo punto si assegna una nuova password a root e il gioco è fatto:

```
freddy login: root
Password:
Last login: Tue Jun 20 16:43:48 on tty1
You have new mail.
# passwd root
Changing password for user root
New UNIX password:
Retype new UNIX password:
passwd: all authentication tokens updated suc-
cessfully
```

Ovviamente tale possibilità può essere pericolosa dal punto di vista della sicurezza.

Conviene perciò disabilitare il boot da floppy disk e proteggere con una password l'accesso al BIOS della macchina.

I compiti dell'amministratore di sistema

Vedremo in questa e nelle prossime puntate del corso, che le operazioni di manutenzione di un sistema Linux sono essenzialmente le seguenti:

- ✔ installazione di una nuova periferica hardware
- ✔ installazione e configurazione di nuovo software o servizio
- ✔ analisi dello stato del sistema e dei log, gestione della sicurezza
- ✔ manutenzione ordinaria (backup, pulizia dei dischi, gestione utenti, ...)
- ✔ manutenzione straordinaria (recovery di incidenti, ...).

Tenere un diario delle modifiche

Durante tutte queste operazioni, specialmente nel caso si modifichino dei file di configurazione, conviene tenere traccia delle modifiche apportate, in modo da poter tornare indietro nel caso di malfunzionamenti o effetti collaterali indesiderati. Ciò permetterà anche eventualmente di costruire molto velocemente un sistema simile al nostro o di sapere quali configurazioni si devono fare nel caso di reinstallazione. Il metodo migliore è quello di segnare le modifiche su un notes oppure su un file, che tuttavia potrebbe andare perso o non essere disponibile in caso di problemi. E' anche utilissimo fare una copia dei file prima di modificarli:

```
# cp /etc/sendmail.cf /etc/sendmail.
cf.10.05.2000
# vi /etc/sendmail.cf
```

Generalmente i file di configurazione di Linux si trovano nella directory /etc (oppure /usr/etc o /usr/local/etc), tuttavia alcuni programmi hanno i propri file di configurazioni in altre posizioni nel filesystem.

Il metodo classico di configurazione di un sistema di tipo UNIX è quello di modificare direttamente i file di sistema utilizzando un comune editor di testi. L'operazione è facilitata dal fatto che praticamente tutti i file di configurazione sono file di testo. Questo formato ha i vantaggi di essere più comprensibile per chi deve modificare una configurazione rispetto ad un file binario ed inoltre di essere meno propensi a problemi durante la trasmissione, ad esempio via e-mail.

All'interno dei file che si modificano è bene inserire sempre dei commenti su cosa si è fatto, completi di data e del nome della persona che ha apportato la variazione. Il formato accettato dalla maggior parte dei programmi permette l'inserimento di commenti facendoli precedere dal carattere cancelletto "#":

```
# Abilita la access list (anti-SPAM)
# modificato da Giuseppe Zanetti (beppe@profu-
so.com) il 16/06/2000
Kaccess hash -o /etc/mail/access
```

Non si tratta, purtroppo, di una regola. In alcuni casi i commenti devono essere fatti precedere da altri caratteri, ad esempio il punto e virgola ";" o la scritta "rem".

Strumenti semplificati di configurazione

Configurare a mano un programma è spesso un'operazione ostica. Alcuni anni or sono, era considerato un "vero System Manager" solo chi riusciva ad ottenere una configurazione funzionante di sendmail (il programma che gestisce il protocollo SMTP della posta elettronica) modificando direttamente a mano il file /etc/sendmail.cf. Anche se la modifica manuale dei file di configurazione rimane il metodo più usato e più utile per comprendere come funzionano i diversi programmi, per fortuna ora sono disponibili diverse interfacce che permettono di configurare un computer Linux in modo semplice ed intuitivo.

Bisogna fare però attenzione al fatto che spesso questi strumenti non coesistono in modo accettabile con eventuali modifiche fatte a mano o usando altri programmi, con la possibilità che si sovrascrivano a vicenda le configurazioni.

Ogni distribuzione di Linux offre i propri strumenti, ma esistono delle soluzioni indipendenti dalla versione utilizzata. In questo articolo tratteremo linuxconf, ma vale la pena menzionare anche webadmin (http://www.webmin.com/webmin), che ha la caratteristica di funzionare con una interfaccia Web e di essere disponibile per più sistemi (diverse distribuzioni di Linux, Solaris, HP-UX, FreeBSD, ...). Esso permette non solo di configurare, in modo coerente fra le diverse piattaforme, gli aspetti standard del sistema operativo (utenti e gruppi, stampanti, servizi di rete, condivisione di file, ...) ma anche di creare mailing list, gestire database MySQL, tenere sincronizzate le versioni dei programmi installati, ...

Nella tabella che segue sono riassunte le funzionalit‡ principali configurabili mediante Linuxconf.

System time, time zone, CMOS clock
LILO
Basic networking
IPX interface setup
Static routing
Filesystems (/etc/fstab)
Routed daemon
NIS client (ypbind)
NFS server
PPP client
User accounts, groups
Shadow account policies
DNS named daemon (bind)
Sendmail, virtual email domain
Fire-walling (Packet filtering)
RARP
DHCP
IP Alias
UUCP
Disk quota

L'albero delle configurazioni possibili usando Linuxconf.

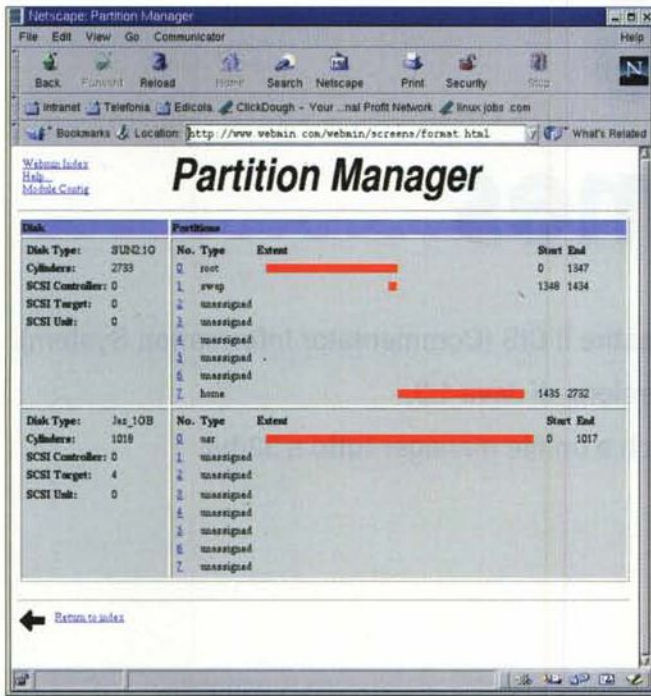
...sotto Gnome...

...e via web.

Linuxconf

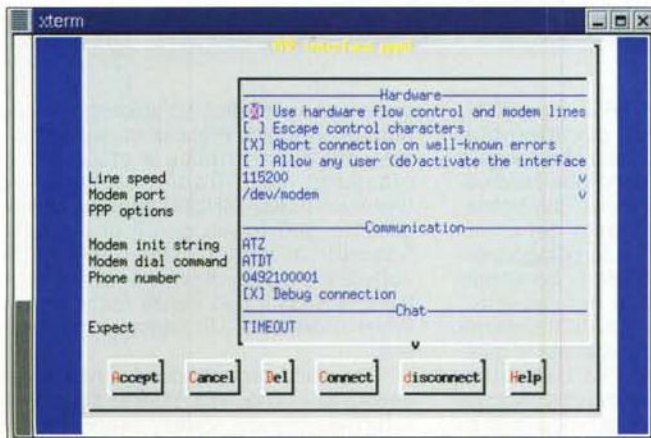
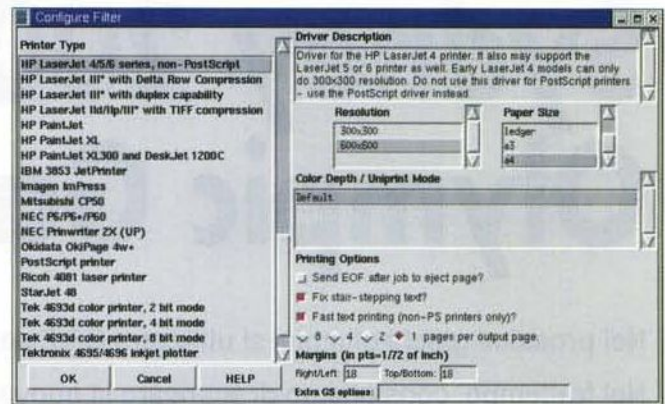
Linuxconf (http://www.solucorp.qc.ca/linuxconf/) è un programma scritto specificamente per Linux, che ha la caratteristica di essere realizzato in maniera "modulare" ed indipendente dall'interfaccia che si sta usando (solo testo, grafica in ambiente X, via Web).

Una caratteristica interessante di Linuxconf è quella di poter creare diverse configurazioni per la stessa macchina. Tale funzione è utilissima nel caso di un computer portatile, che può essere configurato in modo diverso a casa o in ufficio.

La programmazione di plugin aggiuntivi è relativamente

La gestione delle partizioni usando webadmin

semplice ed indipendente dall'interfaccia che verrà utilizzata. Come si può vedere dalle foto allegate a questo articolo, le stesse maschere di configurazione possono essere usate indipendentemente sia in modalità testo che via Web o in ambiente X, in quanto non viene ogni volta riscritta l'interfaccia utente ma viene realizzata solamente una descrizione della stessa basata su un insieme di componenti standard (bottoni a scelta singola o multipla, caselle di inserimento testo, ...).

In questo modo è possibile anche demandare la creazione delle maschere di configurazione agli autori dei diversi programmi e fare in modo che ogni nuovo pacchetto software che si installa sulla macchina si porti dietro il proprio modulino di configurazione.

La possibilità di usare interfacce diverse permette di utilizzare Linuxconf per fare la manutenzione anche di macchine remote.

La stessa maschera di configurazione usando Linuxconf in modalit‡ testo...

Lo strumento per aggiungere una stampante "proprietario" di Red Hat.

Webadmin permette di gestire tutte le possibili opzioni di sendmail.

Oltre ad essere un configuratore, Linuxconf è anche un "attivatore" di servizi, ed è in grado di sostituire molte delle funzionalità di init. Esso è in grado di sincronizzare il sistema in modo che siano attivi i servizi specificati dalla configurazione prescelta. Ciò è possibile lanciando il programma con la seguente linea di comando:

```
linuxconf —update
```

Oppure utilizzando l'opzione "Activate changes" dal menu interattivo.

E' inoltre possibile vedere la lista delle operazioni ancora da compiere per portare il sistema dalla condizione attuale a quella configurata, usando l'opzione —status.

Conclusioni

Grazie a Linux, UNIX ha perso in parte la sua fama di sistema eccessivamente complesso da configurare e mantenere. Nelle prossime puntate vedremo come in realtà le diverse attività da compiere come amministratore di sistema risultino in Linux semplificate e facilmente automatizzabili. MC

Sydney 2000 Olympic Games

Nei prossimi giochi olimpici si utilizzerà OS/2 per gestire il CIS (Commentator Information System). Nel frattempo, consigliamo di scaricare la nuova versione di Java 1.3. Questo mese presentiamo i driver video della Scitech e un file manager tutto a 32-bit.

a cura del Team OS/2 Italia

Scitech Display Doctor

- Genere: Driver video
- File: sdd-os2-7.0.0-b22.exe
- Autore: Vari
- Reperibilità Internet: http://www.scitechsoft.com
- Autore recensione: Claudio Umana (umana.c@libero.it)

Fino a poco tempo fa, la carenza di driver video per OS/2 aveva portato molti di noi a pensare male sul futuro del nostro sistema operativo. La mancanza (ormai cronica) dei driver per le schede audio è meno rilevante nel settore professionale, dove non si pensa a giocare oppure a perdere tempo con gli ultimi player mp3, ma quella relativa ai video potrebbe veramente segnare la fine per qualsiasi sistema operativo.

Ma come ho detto, questo accadeva fino a poco tempo fa.

La casa software produttrice del programma ha fatto veramente un bel dono (anche se a pagamento...) alla comunità di utenti OS/2. Vediamo di cosa si tratta. In sostanza ci troviamo di fronte a un driver video "universale", basato sugli ultimi GRADD della IBM, capace di fornire a OS/2 tutti i vantaggi delle nuove schede video uscite in commercio negli ultimi anni, comprese le TNT2, varie 3Dfx, Matrox, ecc. L'elenco occuperebbe quasi tutto l'articolo. Quello che tengo a far notare è che l'accelerazione hardware finalmente è reale e non simbolica. Chi non si è mai lamentato dei driver della Matrox, lontanamente paragonabili a quelli per Windows? Ora le lamentele possono essere messe nel cassetto. L'accelerazione fornita a tutto il sistema è molto rilevante se paragonata a qualsiasi altro driver. Una volta installatolo nel sistema, notiamo subito una risposta più pronta del puntatore del mouse (provate ad aprire 5 Ringer OpenGL, fornito con il bonus pack di OS/2 Warp 4), un ridisegno delle finestre più rapido, il prompt molto più veloce per le sessioni a caratteri e un vero supporto per le DIVE ed EnDive. Posso fornire un esempio concreto: con una Matrox G400 Dual Head, il famoso esempio di uso delle DIVE con il C++ della IBM show.exe (in pratica un'animazione che rappresenta una virata di un aereo militare nel cielo!) riesce a sfoggiare al massimo 130 frame al secondo (Pentium II 300 MHz) in finestra, contro gli oltre 600 forniti con il driver della Scitech! Un altro vantaggio fornito dal software è quello di permettere di cambiare scheda video senza reinstallare il driver universale. Un vantaggio impagabile.

Una volta procuratoci il driver basta eseguirlo in modalità VGA e seguire le informazioni sul video, riavviare e il gioco è fatto. Si tenga conto che bisogna avere OS/2 warp 3 fix 35 o OS/2

warp 4 fix 5 o qualsiasi versione superiore. Il programma comunque non è perfetto. Ho riscontrato problemi di ridisegno delle finestre per alcuni applicativi eseguiti in una sessione win-OS/2, e alcuni problemi con programmi multimediali come PowerMod, nel quale viene visualizzato non correttamente il Fourier (PowerMod Analyser). Per il resto tutto ok. Quello che avrei desiderato, ma come me sicuramente anche tutti i lettori, e il supporto per l'accelerazione 3D per le schede che lo supportano.

Il programma costa solo $39.9, ma può sembrare caro se si tiene conto che in altre piattaforme i driver sono gratuiti. Tuttavia i suoi reali vantaggi in termini di prestazioni e universalità lo rendono un software che non può mancare agli utenti OS/2.

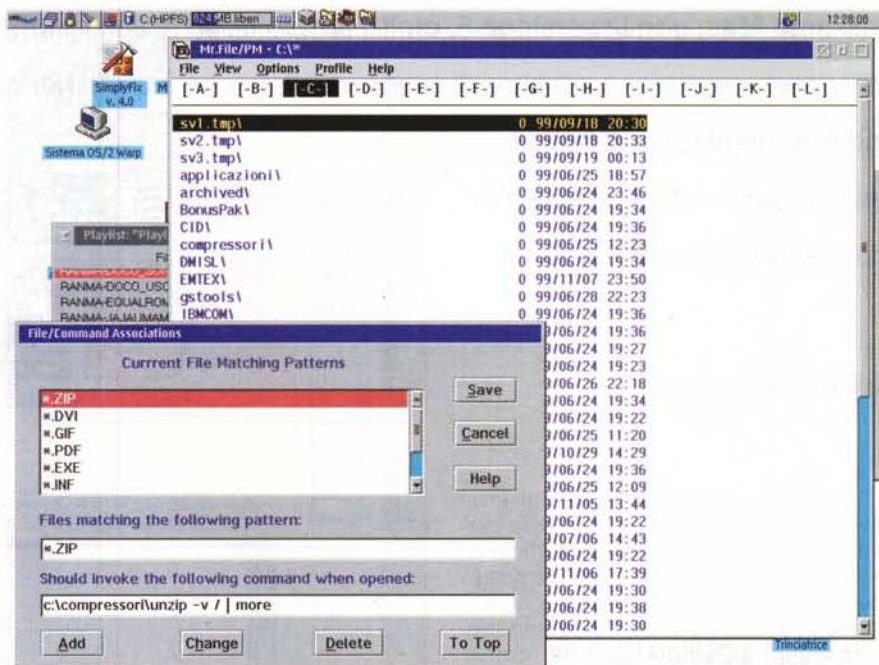
E' nella politica della IBM usare entro breve il Scitech Display Doctor come driver ufficiale, anche se non è chiaro in quali termini e limitazioni esso verrà fornito a tutti gli utenti OS/2.

Comunque, in attesa di un prodotto analogo per le schede audio, non possiamo che rallegrarci del software recensito e sperare bene nel futuro professionale di OS/2.

Mr. File/PM

- Genere: File manager, freeware
- File: MRFILEPM.ZIP, 250 kB
- Autore: Mike Kaczmarski
- Reperibilità Internet: http://hobbes.nmsu.edu/pub/os2/apps/filemanagers
- Autore recensione: Mentore Siesto (s135989@studenti.ing.unipi.it)

Un file manager per OS/2 è sempre utile, specie se è rapido. E' facile desiderare qualcosa che permetta di muoversi velocemente tra directory e dischi, magari lanciando il programma appropriato con un semplice doppio click sull'icona del file, o con un drag&drop dello stesso. Tutte cose che con la WPS si possono fare senza troppi sforzi, avendo cura di non fare scherzi strani con le associazioni dei file, ma a volte si vorrebbe usare qualcosa di più leggero della cartella dischi di WPS. Ecco che in questo caso tornano utili file manager che spesso richiamano l'interfaccia utente di Norton Commander in modalità testo, oppure altri, come questo Mr. File/PM, che sotto un aspetto dimesso alla Windows 2.0 nascondono potenzialità tipiche solo di OS/2. Vediamone gli aspetti principali.

Innanzitutto, è un file manager veloce e facile da usare, proprio per la semplicità della sua interfaccia utente. Dal lancio è possibile passare tra le directory e i dischi rapidamente. Tutte le operazioni possono essere eseguite con un colpo di mouse o con un doppio click: è presente un potente menu con un elenco di associazioni modificabili, tramite il quale associare un'estensione di file con il viewer o l'editor preferito (questo a dire la verità è un richiamo alla vecchia distinzione DOS sui tipi di file, discriminati dalle estensioni: tutt'altro accade in UNIX). Altri menu riguardano il meccanismo del drag&drop, potentissimo ma mai sfruttato abbastanza in OS/2, la presenza di menu personalizzati e persino l'uso della clipboard. Lo stesso drag&drop prevede due meccanismi, quello classico di WPS ed uno configurabile dall'utente, ma solo per la versione a 32 bit del programma (inclusa). E' possibile, infine, usare una finestra per lanciare comandi tramite un'istanza separata di CMD.EXE, che viene chiamata appositamente dal programma.

Nonostante sia addirittura del 1992, è un programma comodo e semplicissimo da usare, che tra l'altro usa il drag&drop di OS/2 come pochi applicativi fanno: sarebbe ottimo se non avesse dei piccoli difetti, che peraltro non inficiano più di tanto la sua efficienza. Innanzitutto (ma queste sono più che altro piccole carenze) le associazioni comprese nell'installazione base del programma sono poche, e ci si ritrova ad aprire involontariamente l'editor di sistema anche per file grafici. Inoltre, il programma da solo non permette la visualizzazione di più directory/dischi/partizioni nella stessa istanza, staccandosi così da quel consolidato modello proposto da Norton Commander e i suoi cloni (in realtà è possibile aprire due copie del programma, facendo doppio click con il tasto destro del mouse su un drive/directory). Se aggiungiamo a ciò il fatto che a volte il programma va in crash e quindi viene forzatamente interrotto dal sistema, il quadro è un po' meno allettante, ma a dire il vero solo un po'.

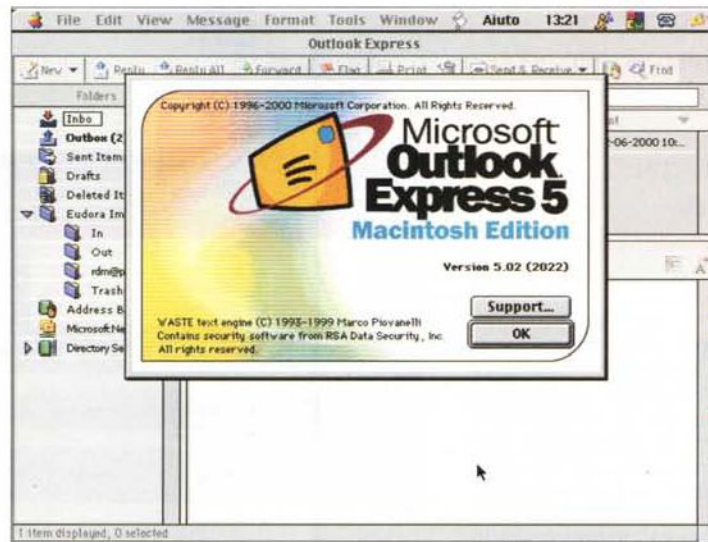
Mi sono abituato molto in fretta a questo piccolo e veloce file manager, e lo trovo molto comodo: vi consiglio se non altro di dargli un'occhiata, anche perché è completamente a 32 bit e la sua installazione non lascia alcuna traccia nel sistema (tranne forse il file di help, ininfluente). MC

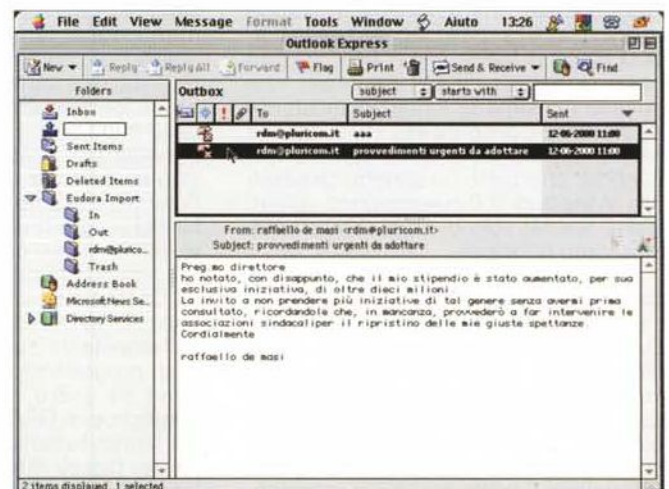
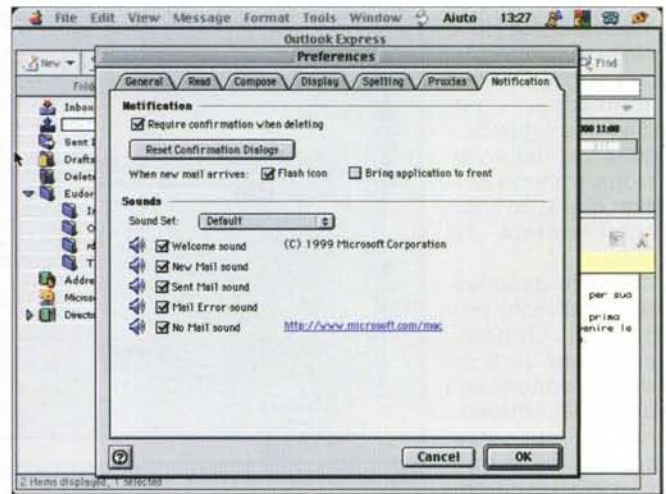
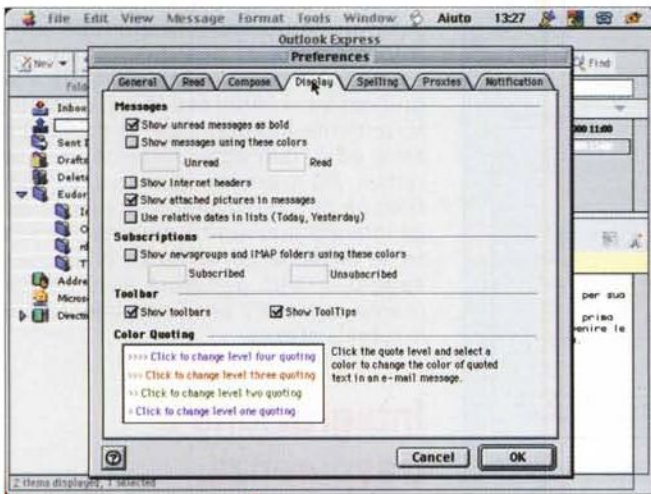
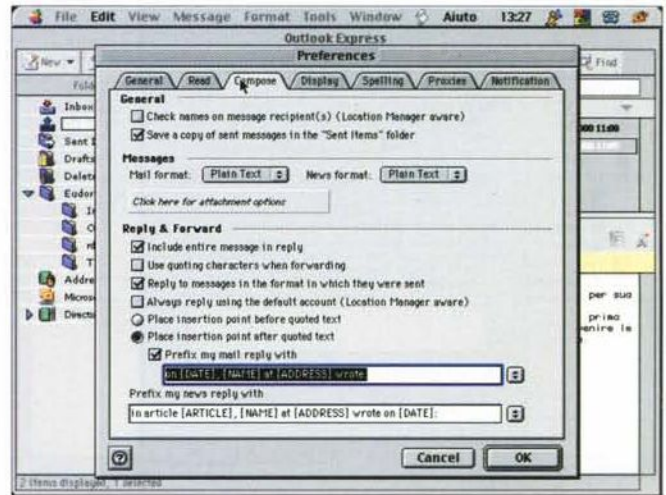
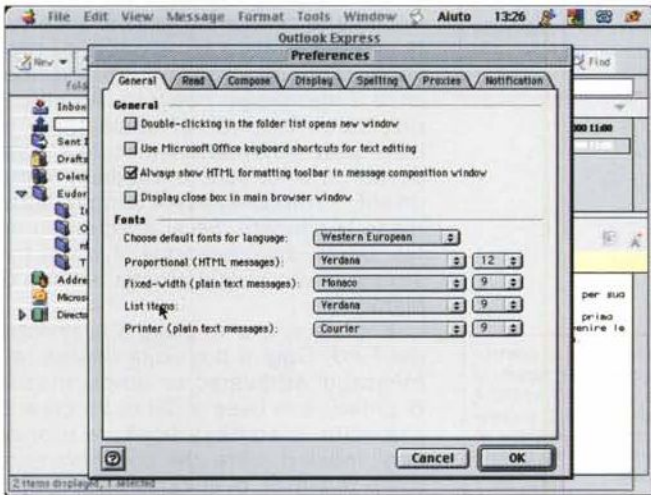
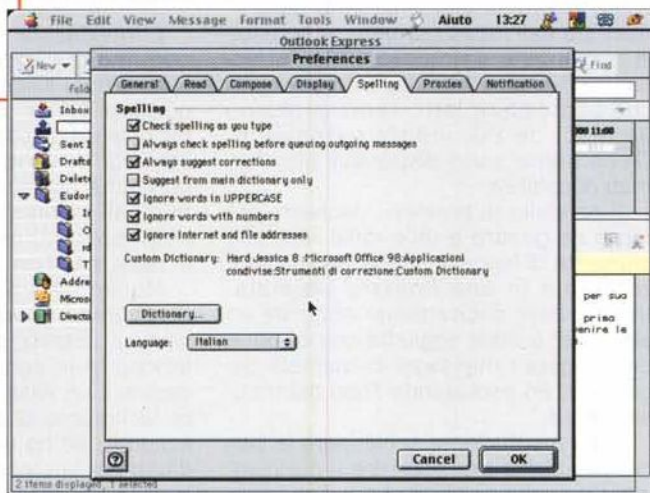
coordinamento di
Andrea de Prisco

Microsoft Outlook Express 5

Annunciato tante volte e tante volte poi rimandato, Microsoft Internet Explorer è approdato nell'area Mac, con la versione 5, molto tempo dopo la sua comparsa come compagno di Windows, compagno peraltro di sventura, visto che è stato poi quello che ha determinato, indirettamente, i noti fatti di queste settimane riguardo alla condanna della Microsoft.

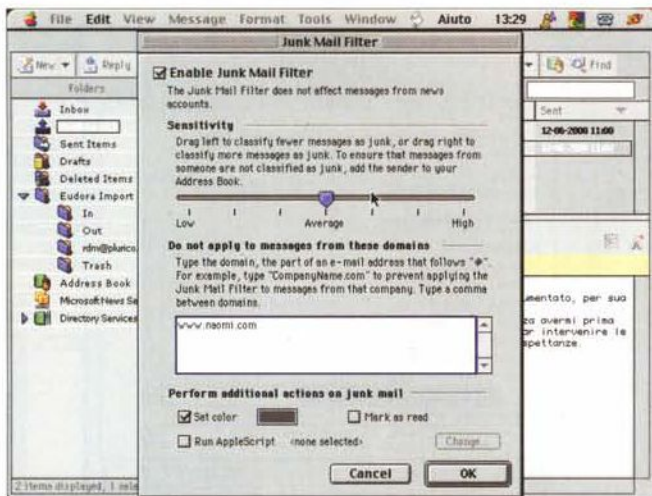
di Raffaello De Masi

Lo spazio, stavolta, riservato alla rubrica è ridotto a 4 pagine, modesto per poter illustrare con particolari sufficienti le caratteristiche del nuovo browser. Invece ne approfittiamo per dare un'occhiata alla cenerentola che da sempre accompagna Explorer, e che, come Cenerentola, stavolta ha raggiunto dignità di applicazione di tutto rispetto,

Lo spashscreen di Outlook 5 per Macintosh.

Le operazioni di importazione di dati (nickname, indirizzi, filtri, numeri telefonici) da altre applicazioni.

L'ambiente d'uso principale del programma; comoda la finestra di preview, meglio organizzata rispetto alle versioni precedenti.

Alcune finestre di setup; si notino i dizionari ricavati direttamente da Office.

efficace e molto ben realizzata.

Stiamo parlando di Outook Express in versione Mac. Per la verità chi pensa a una traduzione-clone di quella distribuita con W98 è in errore. La nuova versione di questo famoso client di posta è stata, per l'occasione, completamente ridisegnata, tanto da potersi collocare, quanto a prestazioni, a metà strada tra Outlook Express e Outlook 2000 della piattaforma PC. Niente di meglio, quindi, che partirne all'esplorazione.

Una piuma formato peso massimo

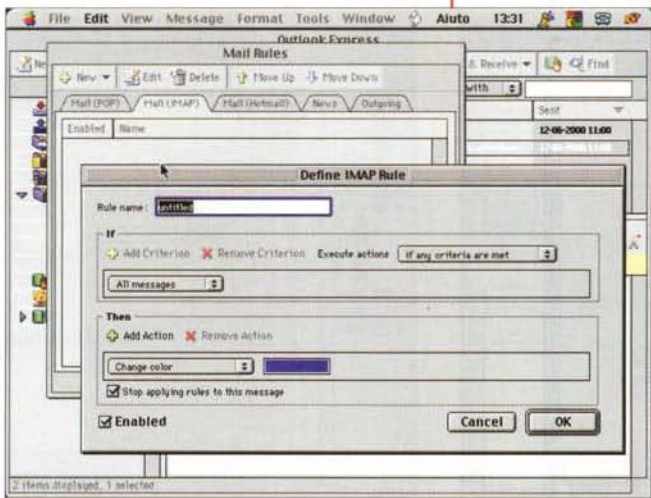
Una dozzina di MB non sono certo uno scherzo! Eppure tanto grande è l'ingombro della cartella creata dall'installer sull'HD del Mac; la tecnica è quella già diverse volte vista negli altri pacchetti Microsoft per Mac, con l'ico-

Bando alla posta non sollecitata; l'opzione non si applica alle news.

Una fase di costruzione delle regole; la scelta delle azioni è diversificata, e capace di soddisfare le esigenze più sofisticate.

na della cartella da scaricare sull'HD e basta. Occorre precisare che Outlook abbisogna, per quel che riguarda il sistema, della versione minima 8.1. Non gira sulle macchine dotate del 680X0.

Inutile descrivere le funzioni proprie di Outlook, credo che tutti ormai le conoscano bene. Ci limiteremo quindi a raccontare delle nuove caratteristiche introdotte in questa versione, diverse delle quali sono specifiche di questa versione Mac del client.

In ossequio alla filosofia Microsoft, è stata introdotta la funzione di Autocomplete, per cui, durante la composizione di un indirizzo, Outlook Express mostra nomi e indirizzi che corrispondono a valori già presenti "nel suo ricordo". La "predizione" vale per il nome, il cognome, il nickname, l'indirizzo di posta. L'opzione può essere esclusa.

Migliorata anche la tecnica di gestione degli attachment. Inviare e ricevere posta con messaggi e file inclusi è una bella cosa, ma spesso possono verificarsi errori quando si usano differenti pacchetti di e-mail su differenti sistemi operativi. Nel pannello degli Attachment, situato al di sotto della finestrina dell'indirizzamento, è possibile aggiungere o rimuovere file "attaccati", usando il formato AppleDouble, che può essere letto senza problemi da Mac da PC, indifferentemente. Ovviamente sono disponibili altri formati di codifica.

Il pannello di preview, decisamente facile da gestire e utile nelle funzioni, permette di leggere un messaggio senza aprirlo in una finestra separata. Inoltre, cosa decisamente originale ed elegante, è stata aggiunta una opzione per leggere i messaggi in maniera più comoda, ed escludendo l'uso del mouse stesso.

Oggi è sufficiente schiacciare la barra spaziatrice per scorrere il messaggio. Una volta giunti alla fine, viene caricato il messaggio successivo.

La barra delle informazioni, sistemata sempre in testa ai messaggi da ricevere, contiene importati informazioni circa il messaggio ricevuto. Ad esempio, se si risponde al messaggio, la barra delle informazioni include la data di replica e fornisce immediatamente un link, in modo da avere sempre sotto mano la risposta. Se si esegue, su un file, più di una operazione, il link si trasforma in una vera e propria finestra di history.

E' stata anche migliorata la finestra del Find. Oggi è possibile esplorare i messaggi attraverso un'ampia messe di criteri, e in base a più di un criterio alla volta. L'address book, la rubrica degli indirizzi, oltre che conservare indirizzi di e-mail, di abitazioni e di luoghi di lavoro, numeri di telefono e fax, permette, in una apposita area customizzata, di aggiungere qualunque altra informazione si desideri, come, ad esempio un compleanno o una data significativa. L'Address Book è inoltre fortemente integrato con la messaggistica ed è, con essa, fortemente interattiva. Ad esempio, quando si va sulla finestra dell'indirizzatario, la rubrica degli indirizzi può aprirsi automaticamente, e, ovviamente, all'arrivo di un messaggio, si può generare automaticamente una entry per l'inserimento nella rubrica stessa.

Integrazione e trasparenza, soprattutto!

L'interfaccia di Outlook Express è oggi molto simile a quella delle altre applicazioni Microsoft, in particolare a quella di Office; ad esempio, per l'editor di testo, è possibile usare gli stessi shortcut utilizzati in Word. E si possono anche usare molte delle utility comuni all'ambiente MSOffice, come è noto, presenti nella cartella condivisa di base di Office.

Nuovo l'Account Setup Assistant, attraverso cui organizzare la posta, le news e i servizi di directory. All'installazione (e in ogni altro momento lo si desideri) un wizard in sei passi permette facilmente di configurare uno o più account, ed ha una linea preferenziale d'uso per la creazione di un account in HotMail. E' facile e immadiato importa-

re messaggi, contatti, filtri, regole, firme e informazioni di account direttamente da diversi pacchetti di posta o da precedenti versioni di Outlook, Se, peraltro, si proviene da un vecchio programma di posta da cui Outlook non riesce ad importare, è possibile gestire la "trasfusione" adottando come termine intermedio un file di testo. In questo caso Outlook Express riconosce automaticamente i campi dei dati nel file a disposizione, e li ridispone acconciamente secondo le necessità.

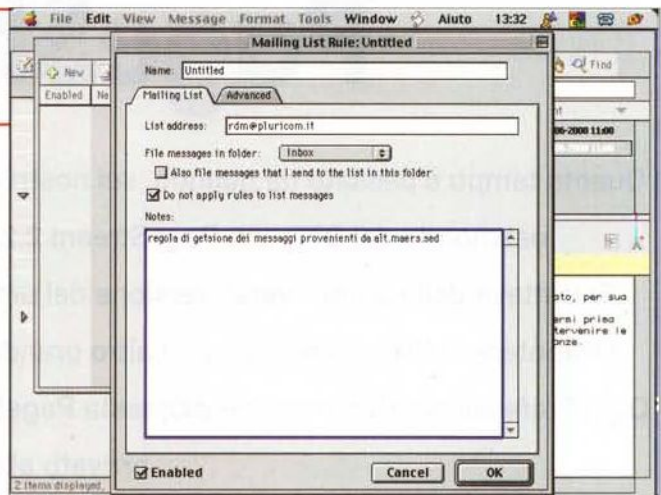
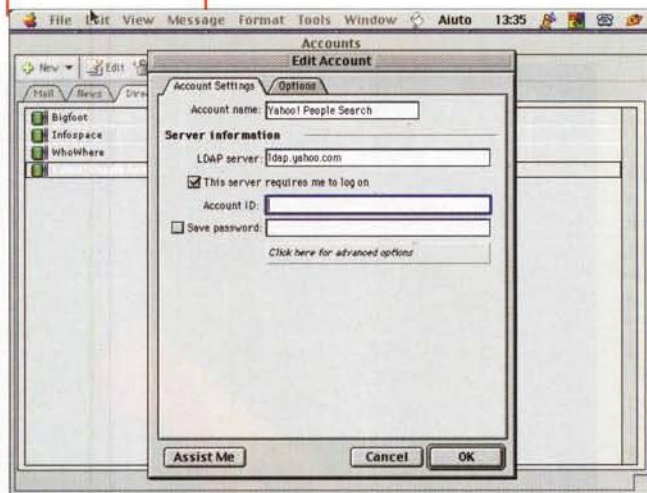
Se siamo vittime di posta non desiderata,

Outlook Express può gestire questi arrivi identificando i possibili messaggi non sollecitati. All'uopo esiste una voce, Junk Mail Filter, che permette di specificare regole e sistemi per identificare la posta non desiderata, maneggiandola secondo certe regole (ad esempio assegnando un colore di etichetta) o lanciando un AppleScript per gestirne la destinazione e l'utilizzo.

Questa nuova versione di Outlook include un più moderno ed efficiente sistema di report degli errori. Se il lavoro è interrotto da un problema, come una caduta di connessione o un errore di trasferimento o di protocollo, Outlook mostra una finestra di dialogo che indica l'errore rilevato e, se possibile, il sistema per porci rimedio (un log viene sempre generato ed è leggibile in ogni momento per maggiori informazioni).

Ancora, si possono automatizzare certe fasi, creando un log di schedulatura con le operazioni che si desidera che Outlook esegua per noi, in un particolare momento. Il nuovo Mailing List Manager permette di gestire le comunicazioni ricevute dalle mailing list cui siamo iscritti; esso può automaticamente mettere in ordine i messaggi, raggruppando eventualmente gli stessi in base a parole chiave, argomenti, date, ecc.

Questa versione supporta la multiutenza, in base alla quale un computer e un client di posta possono essere condivisi da diversi utenti, che hanno diverse preferenze e non desiderano che la loro posta sia frammista a quella degli altri. Ovviamente possono ancora essere gestiti diversi account di accesso, di POP, di IMAP e di Hotmail. Riguardo a quest'ultimo, l'integrazione è tanto intima che è possibile inviare e ricevere posta da questo account direttamente dal client, senza accedere alle

Il Mailing List Rule in azione, per gestire al meglio i contatti con le liste d'utenza.

Sempre utili, i directory service, per rintracciare un amico scomparso; è prevista l'assistenza in linea.

funzioni proprie di Web-Mail.

Outlook Express include supporto per condividere i contatti attraverso un palmtop, con possibilità che ambedue gli ambienti mantengano sempre un eguale aggiornamento dei dati. Come già accennato precedentemente, se Office e i suoi accessori sono già installati nella macchina, è possibile accedere a servizi come il controllo ortografico e la sillabazione, come pure il MaiMerge di Word può essere utilizzato per distribuire posta dall'interno del word processor, senza lasciare l'applicazione e lanciare Outlook.

E' infine consigliabile scaricare dal sito Microsoft l'aggiornamento 5.02, minor release che, però, fissa alcuni bug, come la possibilità di usare un SMTP che necessita di autenticazione.

Per i vecchi clienti di Claris Emailer è stata aggiunta una utility di scaricamento e importazione, ed è stata migliorata la possibilità di lettura di documenti fortemente imbevuti di HTML.

Conclusioni

Outlook Express si ripresenta, dopo tanto tempo, in area Macintosh con un nuovo abito, nuove prestazioni, un look aggressivo e perfettamente integrato nell'ottica di Office. La cosa non può farci che piacere, visto che l'unica vera alternativa è Eudora, che non ha mai ripudiato l'ambiente Mac.

Eudora è senz'altro più professionale e agevole da imparare, m Outlook sarà vincente per chi già lo usa in Windows e desidera mantenere abitudini e regole anche in un altro ambiente di utilizzo. Resta il fatto che chi adotterà questo client provenendo dall'area PC avrà la gradita sorpresa di trovare un prodotto meglio realizzato rispetto al fratello formato Windows. Quindi di nuovo la corsa è aperta; chi non potrà che guadagnarci saremo noi, gli utenti. Non vi pare, amici lettori, un bel gioco?

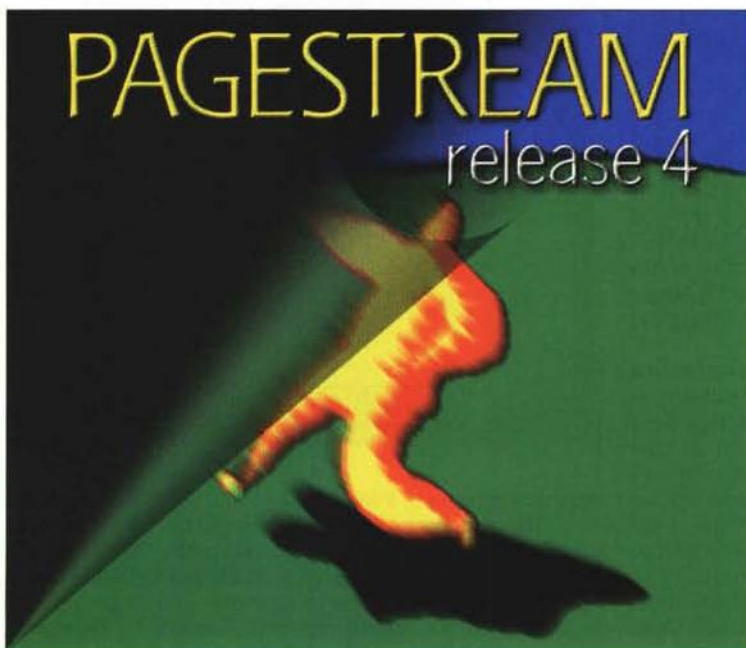
MC

PageStream 4

Quanto tempo è passato da quando, sui nostri Amiga 500 e 2000, cominciavamo a destreggiarci nel mondo del DTP con PageStream 2.2, su un monitor a 15 KHz e il chipset OCS! Si trattava della prima "vera" versione del programma, che all'epoca doveva fronteggiare lo strapotere di Professional Page, l'altro grande programma di DTP per la nostra piattaforma. Oggi Professional Page non c'è più; resta PageStream che, costantemente aggiornato, è adesso arrivato alla versione 4.

di Maurizio Bonomi

Requisiti di sistema

PageStream 4 richiede un Amiga con OS 3.x (consigliata la presenza di versioni superiori alla 3.0), CPU 68030 o superiore (tenete conto che il 68040 a 25 MHz dell'Amiga 4000 basta a malapena), 8 MB di FAST RAM (e sono comunque ancora pochi), disco fisso capiente (almeno 1 GB) e scheda grafica (gli AGA sono veramente deleteri). Sono da considerarsi ottimi complementi sia una stampante a getto d'inchiostro in quadricromia (oppure una laser Postscript) e relativo software per la gestione avanzata della stampa (OS 3.5, Studio o TurboPrint), sia uno scanner per l'acquisizione delle immagini. Per chi vuole gettarsi professionalmente nel settore DTP (o perlomeno chi ci vuole provare) si consiglia la presenza di un discreto numero di font Agfa o Postscript. I primi si possono trovare su Internet (vagando un po' tra Aminet e siti specifici), i secondi si possono "estirpare" da un PC qualsiasi. Per la gestione dei font TrueType (diffusissimi e facili da reperire) nella versione 3.3 era necessario acquistare un modulo esterno presso la Softlogik, il cui costo non era esorbitante (ma comunque non indifferente). Ora PS4 incorpora questa funzione e la implementa in maniera abbastanza solida.

PageStream 4

Produttore:
Softlogik

Distributore:
Haage & Partner, www.haage-partner.com

Prezzo: 498 DM (circa 500.000 lire)

L'interfaccia

L'interfaccia utente è pressoché identica alla precedente versione; abbiamo ancora l'uso di font non proporzionali (corpo 8) tipo Topaz, che rendono l'interfaccia un po' vecchiotta e difficile da gestire (specialmente su schermi con risoluzioni superiori agli 800 pixel orizzontali). Dopo l'avvento di librerie come MUI e ClassAct (definitivamente adottata anche da Amiga per l'OS 3.5), non si capisce come mai Softlogik si ostini a usare un codice proprietario per la costruzione della GUI, creando così problemi di compatibilità notevoli, oltre a fastidiose sovrapposizioni di elementi grafici.

Una volta aperto PS4 ci troviamo dinnanzi alla classica finestra del "Pagestream Navigator" con i suoi utilissimi consigli (è bene leggerseli tutti... sono solo 92!). Le barre strumenti sono ancora quelle della versione precedente:

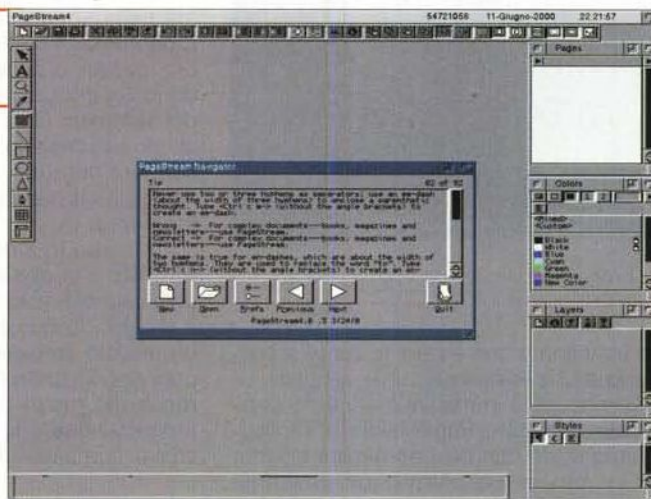
La finestra del Navigator, all'apertura di Pagestream 4.

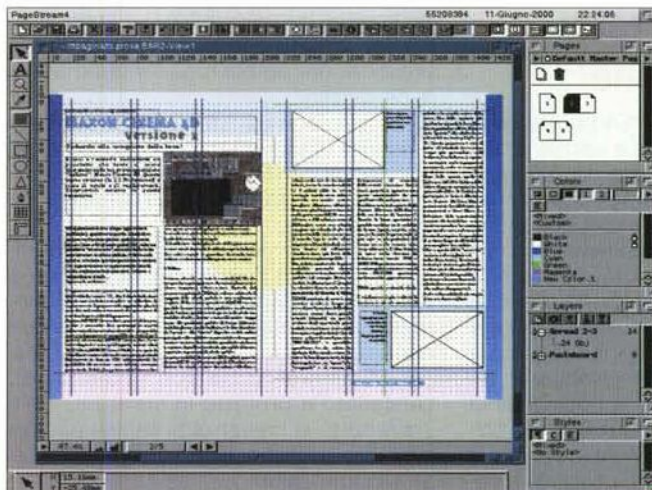
quella verticale, piccola ma non troppo, e quella orizzontale, microscopica e di difficile lettura. Forse bastava usare la stessa dimensione di pulsanti della verticale per migliorarne la leggibilità...

Il look di questo programma non è proprio il migliore della categoria, quindi. Il discorso cambia se parliamo della struttura del programma; ovvero come sono concepite le finestre di dialogo, le palette di gestione e la funzionalità della GUI in generale.

Gestione documenti

La creazione di un impaginato all'interno di PS4 è un mestiere relativamente facile. Il termine "relativo" riguarda la complessità che si cela nel DeskTop Publishing. Softlogik ha cercato di rendere l'impatto utente-grafica DTP il più "dolce" possibile.

PS4 lavora in maniera molto particolare, proponendo un approccio a più livelli che può sembrare, a un primo esame, un po' ostico, ma che invece permette di controllare ogni aspetto e ogni particolare del proprio lavoro. Per chi conosce Quark Xpress, PS4 ne ricalca solo in parte la gestione delle pagine. Ogni documento è caratterizzato da una complessità a più livelli; un documento comprende un livello generale di configurazione (numerazione, gestione delle pagine), al di sotto troviamo la definizione delle pagine mastro (pagine esemplificative su cui si basa la costruzione della pagina di lavoro vera e propria), infine arriva il documento stesso, con le sue pagine "costruite". E qui troviamo una novità che estende il concetto "a livelli" del programma: in PS4 è infatti possibile definire dei layer (strati) di lavoro all'interno di una pagina. Possiamo così separare testi, grafica ed elementi vettoriali, ponendoli su più livelli. Questo permette di gestire in maniera completa e veloce il contenuto del nostro documento, grazie alla possibilità di visualizzare, nascondere, spostare e cancellare singole porzioni di documento con un solo clic. Naturalmente ogni singolo elemento di questa struttura multi-livello si può modificare in ogni momento.

Visualizzazione e grafica

Per quanto riguarda la gestione della grafica, PS4 offre buone possibilità. Innanzitutto la gestione di file esterni: PS4 può importare EPS (sia generici che generati da Adobe Illustrator), TIFF (compressi e non, a 24 e 32 bit), PICT (il formato grafico dei Macintosh) e JPEG (tutte le tipologie, tranne quella prodotta da Photoshop), oltre ai soliti IFF (nelle sue innumerevoli incarnazioni), alle GIF, ai PCX e ai BMP. Nel settore testi PS4 legge gli ASCII, gli RTF, i WordPerfect, gli HTML (novità introdotta con la versione 4), oltre che a un grappolo di formati provenienti da vari programmi Amiga. L'esportazione è limitata, ma abbastanza ben costruita. Visto che purtroppo PS4 non è lo standard per l'impaginazione e visto che, se vogliamo stampare le nostre produzioni, bisogna fare i conti con i Macintosh e con i loro programmi, PS4 cerca di affrontare il problema della comunicazione con gli altri programmi tramite due strade ben contraddistinte. La prima passa tramite il driver di stampa dove è possibile creare documenti di tipo EPS pronti per essere riaperti in Illustrator o mandati direttamente al device di stampa. La seconda è parte delle novità introdotte nella versione 4 e usa la tecnologia PDF che dovrebbe risolvere la notevole confusione che regna nel mondo dei formati grafici per il DTP. Con la prima è stato possibile, dopo alcuni esperimenti, creare documenti pronti per essere stampati senza problemi, e tali documenti sono stati anche manipolati con Adobe Illustrator; anche se un po' macchinoso, tale metodo produce ottimi risultati. Con il secondo metodo (PDF) sono comparsi invece due grossi problemi (dovuti all'estrema "giovinezza" del modulo): il primo riguarda la presenza di font Compugraphics all'interno del documento da esportare. Il programma si interrompe dichiarando un "Intellifont error: 69" rendendo difficile l'esportazione. Tolti i font Compugraphics e usati solo font Postscript o TrueType, la conversione sembra filare liscia. La successiva riapertura del PDF tramite APDF dà una serie di errori di decodifica e non mostra alcun testo. Quello che mi è rimasto da sperimentare è l'apertura tramite Acrobat su Macintosh per verificare se quegli errori sono solo mancanze del tool APDF o errori di scrittura del PDF stesso. Tenendo conto che si tratta comunque della prima comparsa di questa funzione, ritengo sia necessario verificarne le funzionalità e correggere gli errori,

Una sessione di lavoro. Notate la presenza delle guide (verdi) e della griglia.

in quanto l'esportazione del PDF potrebbe porre PS4 su un gradino più alto nella "scala" delle compatibilità nel mondo DTP. Ciò renderebbe Amiga e PS4 completamente indipendenti da piattaforme grafiche "straniere", o perlomeno permetterebbe di interagire solo minimamente con questi computer. Basterebbe un qualsiasi PC collegato ad una fotounità e un Acrobat Reader per poter "buttare" su pellicola i nostri lavori.

L'esportazione grafica prevede i formati IFF-ILUS, IFF DR2D e AI (Adobe Illustrator), mentre i testi possono essere esportati in ASCII, HTML, RTF, WordWorth. Il modulo HTML è stato introdotto solo in questa versione, e riguarda solamente il testo. Non si possono esportare intere pagine in formato HTML ma si può salvare un testo formattato in PS4 in un file HTML mantenendone corpo e stile. Il modulo è configurabile al momento del salvataggio e permette di specificare le diverse caratteristiche dei TAG da includere nel file.

Il programma mostra proprio l'intenzione di aprirsi sempre più al mondo esterno in modo da permettere ad Amiga di rimanere un computer indipendente anche dal punto di vista professionale.

La finestra di gestione dei layer.

La finestra di preferenze. Qui possiamo configurare gli elementi (minuscoli) della toolbar.

Funzioni avanzate di impaginazione

L'uso quotidiano di PS4 permette di scoprire quanto sia fluida e veloce la metodologia di lavoro adottata dal programma. La porta Arexx permette la costruzione di script su misura che compiono operazioni ripetitive o che richiedono un minimo di automatizzazione. Tramite l'uso esteso di guide e griglie è possibile creare documenti graficamente puliti e ordinati e la loro gestione è semplice e intuitiva. La gestione delle finestre di testo è potente e include la possibilità di creare testi a più colonne e finestre collegate fra di loro. I testi sono comunque svincolati dai box: è infatti possibile creare testi senza box e tramite script si possono anche allineare a curve vettoriali. La gestione delle immagini è stata concepita alla maniera di PageMaker: le immagini importate non devono essere inserite in un box ma è comunque possibile "chiudere" la finestra che le inquadra. Questo significa che, al momento di caricare un immagine, PS4 crea un box della dimensione totale di quest'ultima. Successivamente sarà l'utente che, agendo sulle maniglie di editing del box, deciderà se e quanto tagliare dell'immagine caricata.

Interessante anche la compatibilità con i file di Illustrator. PS4 permette di caricare tali file e ne visualizza perfettamente il contenuto. Questo risulta molto comodo, in quanto esistono diverse librerie di clip-art diffuse tramite questo particolare formato di file. La compatibilità con gli EPS è invece subordinata alla presenza dell'anteprima all'interno del file da caricare.

La gestione del colore si avvale della presenza di una libreria di riferimento dei colori PANTONE (estremamente utile, in quanto standard de facto nel settore della grafica DTP).

La gestione dei layer in PS4 (introdotta solo in quest'ultima versione) non è molto intuitiva ma è potente. Ogni elemento inserito in una pagina può essere memorizzato in un layer, il quale può essere "spento" (cioè non visualizzato), cancellato e protetto in scrittura. Utile soprattutto in presenza di pagine particolarmente caotiche, piene di oggetti, di testi e di immagini.

Altra funzione introdotta in PS4 è la creazione e gestione degli indici (già vista nella versione 4 di Quark Xpress), molto utile in fase di composizione di libri, manuali o di pubblicazioni che richiedono un indice, dei numeri di pagina e dei sommari. Ogni lavoro può essere ordinato per capitolo, paragrafo e gestito in maniera del tutto interattiva, grazie alla possibilità di cambiare ordine in qualsiasi momento.

In ultimo (ma non come importanza), PS4 offre la possibilità di definire per ogni capitolo, colori, stili di testo, oggetti e variabili. In questo modo si può creare un piccolo ambiente personalizzato per ogni singola parte del nostro documento, rendendo molto più facile e ordinata la progettazione e la realizzazione di lavori ad alta complessità.

La stampa

PS4 è il primo software per Amiga che estende e implementa in maniera professionale la stampa Postscript. Come nelle precedenti versioni, nella fase di stampa è possibile specificare diversi parametri di output. Nella versione 4 sono state migliorate ed estese sia la gestione della separazione di colore che il posizionamento delle stampe. Con la prima possiamo selezionare quali colori stampare (sia i CMYK che gli eventuali colori speciali chiamati anche SPOT COLORS, come per esempio i PANTONE), come stamparli (se "bucati" o in sovrastampa) e con quale inclinazione di retino (per la generazione di pellicole). La seconda riguarda uno dei processi più complicati e intricati della tipografia; l'imposizione. Questa tipologia di posizionamento dei fogli da stampare serve esclusivamente a chi deve poi tagliare e rilegare le stampe. Come ben sapete i libri e le riviste sono di sovente divisi in ottavi, sedicesimi, trentaduesimi; vengono cioè "cuciti" o rilegati a gruppi di otto, sedici, trentadue pagine. In questi gruppi le pagine vengono accorpate in modo che la prima abbia al suo fianco l'ultima, la seconda la penultima e così via. Insomma, in un ottavo, prima di cucire le pagine assieme, la pagina uno sarà affiancata dalla otto, la due con la sette e cosi fino a chiudere il gruppo. L'imposizione non è sicuramente così semplice, ma ne ho semplificato volutamente il concetto per renderlo chiaro. Ebbene, PS4 permette di configurare una plancia (si chiama così un foglio su cui vengono stampate stese tutte le pagine di un ottavo) a seconda del tipo di rilegatura finale. Se pensate che un software del genere, sulle piat-

La simulazione a video, non eccezionale, dei colori PANTONE.

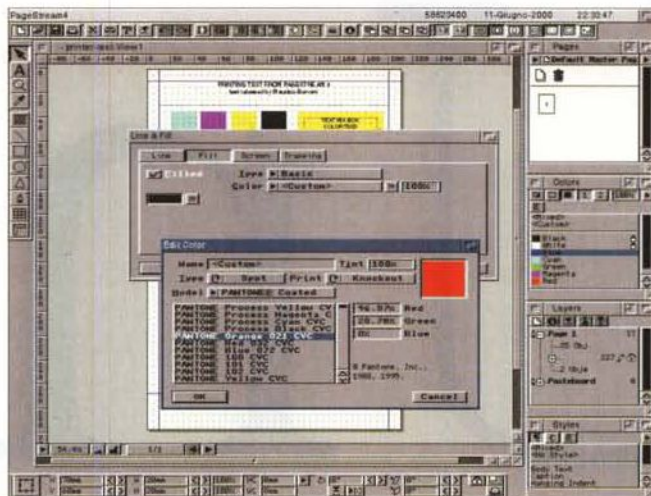
Uno schermo a 16 bit permette di visualizzare bene i vostri lavori.

taforme concorrenti, può costare anche 4-5 milioni... capite quanto sia una rivoluzione.

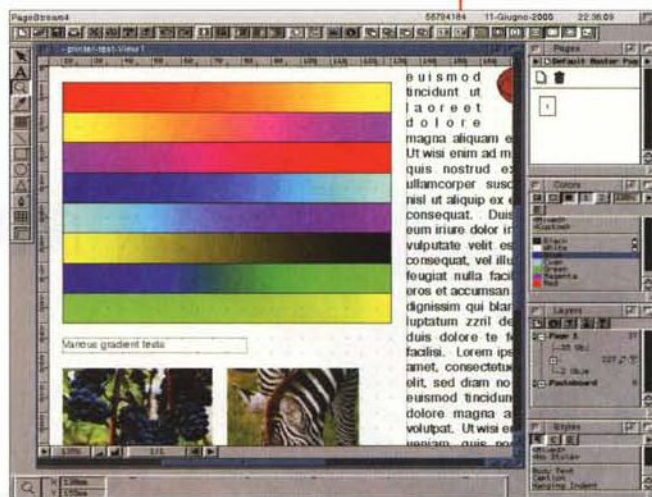
Ma veniamo alla pratica. PS4 può stampare direttamente su una fotounità o su un fotoplotter (stampanti su pellicola), basta possederne il PPD (Postscript Printer Description, il file di descrizione della stampante). Il PPD è facilmente reperibile, sia presso il service che possiede quel tipo di stampante sia sul sito FTP di Adobe. Sicuramente però non vi saranno Amiga collegati ad una stampante del genere (dal costo di svariati milioni)... e allora come si fa? Dopo aver configurato PS4 (grazie all'inserimento del fatidico PPD), si può generare un file di stampa (meglio se in formato EPS) per poi successivamente consegnarlo presso il service che dovrà stampare le pellicole.

Prendendo spunto da un'esperienza personale, i veloci passaggi di stampa di una pellicola di prova da PS4 sono stati la creazione dell'impaginato, la stampa su file generando un EPS utilizzando il file PPD della stampante che si andrà ad utilizzare, il riversamento del file ottenuto su ZIP in formato Macintosh e la consegna al service. E tutto è filato liscio.

Volendo poi modificare il nostro impaginato su una macchina che non possiede Pagestream (ad esempio, proprio un Macintosh), allora il discorso cambia. L'EPS dell'esempio non va più bene in quanto possiede delle informazioni che gli interpreti Postscript dei programmi grafici non sono in grado di codificare. E allora qui interviene il trucco numero due: il tutto sta nel selezionare il PPD giusto. PS4 ne ha uno che si chiama ".GENERIC", ed è un PPD generico con codice Adobe. Se selezioniamo la scrittura EPS con questo file inserito, e se nel nostro impaginato abbiamo usato solo font Postscript, l'EPS generato sarà compatibile con la maggior parte dei software Macintosh. Personalmente sono riuscito a farlo leggere solo a Quark Xpress e a Adobe Illustrator. Ma può bastare.

Per chi non ha queste manie di grandezza e ha una stampante a colori, sappia che PS4 ha un ottimo driver Epson, e un buon driver HP. Con entrambi i driver abbiamo anche la possibilità di calibrare (in maniera un po' "primitiva") la stampa, selezionando la qualità cromatica e la resa finale. Per chi possiede Studio, può accedere ad una grande quantità di controlli in più, dedicati quasi esclusivamente alla calibrazione e alla risoluzione di stampa. In PS4 il driver esterno Studio (concepito per la versione 3) funziona benissimo. Nelle sperimentazioni condotte, i risultati migliori senza alcun lavoro di calibrazione con Studio, sono stati ottenuti con il driver interno di PS4 (con stampante Epson Stylus Color 600), mentre, dopo aver configurato con cura Studio, i risultati migliori sono stati ottenuti utilizzando il driver esterno.

Tirando le somme, PS4 risulta ottimo in fase di stampa, ma se la nostra "inclinazione" è di tipo professionale, il processo di preparazione del lavoro richiede un po' di esperienza nel settore del DTP. Per cui, se volete "pellicolare" i vostri lavori, dovete documentarvi per bene: l'uscita in pellicola costa parecchio...

Conclusioni

PS4 è un ottimo programma, potente, professionale e ricco di funzioni all'avanguardia. I suoi lati migliori li troviamo nella gestione degli elementi di pagina, quali testi, immagini e oggetti vettoriali; le sue pecche le incontriamo nell'interfaccia, nella visualizzazione delle fonti, nell'esportazione dei file PDF e nella gestione dei colori. Sulla bilancia del giudizio finale questi difetti sono piuttosto rilevanti ma non abbastanza da pregiudicare la bontà di questo prodotto, in quanto facilmente migliorabili da parte della software house. Il programma è estremamente vorace di risorse, e quindi una versione PPC sarebbe fortemente auspicabile. Sulla macchina usata per la prova il programma reagisce abbastanza bene, ma è comunque sempre un po' lento (specialmente in fase di visualizzazione di grosse porzioni di testo). Con un 68060 e una scheda grafica come la CyberVision PPC forse si ottengono risultati migliori.

Per una comprensione totale delle funzionalità di questo potente programma grafico è decisamente consigliabile la presenza del manuale. Se poi, un bel dì, la Softlogik si deciderà a sposare la tecnologia Locale di AmigaOS, forse potremo anche avere un PS4 in Italiano, con tanto di dizionario, thesaurus e correzione automatica dei documenti. Queste funzioni sono già implementate in PS4 ma funzionano solo con la lingua americana!

Visto che il programma ha un costo più che normale (non costa poi così tanto, specialmente se consideriamo quali sono le sue funzioni e le sue potenzialità, e quanto queste caratteristiche costano su altre piattaforme), se vogliamo "gettarci" sul DTP facciamolo acquistando senza remore una copia originale di questo programma. In questo modo possiamo spronare tutti assieme Softlogik in modo che possa migliorare sempre più un programma che, già adesso, è entrato nella storia della nostra piattaforma. MC

di MCmicrocomputer

un'occasione da

microcomputer

DAL 1981 LA PIU' AUTOREVOLE RIVISTA DI INFORMATICA PERSONALE

nno

a sole

60.000 lire

non perdere!

Un anno

di microcomputer

a sole 60.000 lire

un'occasione da non perdere!

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

ABBONAMENTI:

○ Nuovo abbonamento a 11 numeri (1 anno). Decorrenza dal n. .... ○ Rinnovo abbonamento n. ....

microcomputer	Italia	Europa e bacino Mediterraneo	Americhe, Asia, Africa	Oceania
	☐ 60.000	☐ 160.000	☐ 210.000	☐ 260.000

ARRETRATI:

Non tutti gli arretrati sono disponibili. Contattare l'ufficio diffusione.

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

○ Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceshini, 73 - 00155 Roma

○ Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388/32 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l. ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 - ***fax*** 0643219301 - ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it